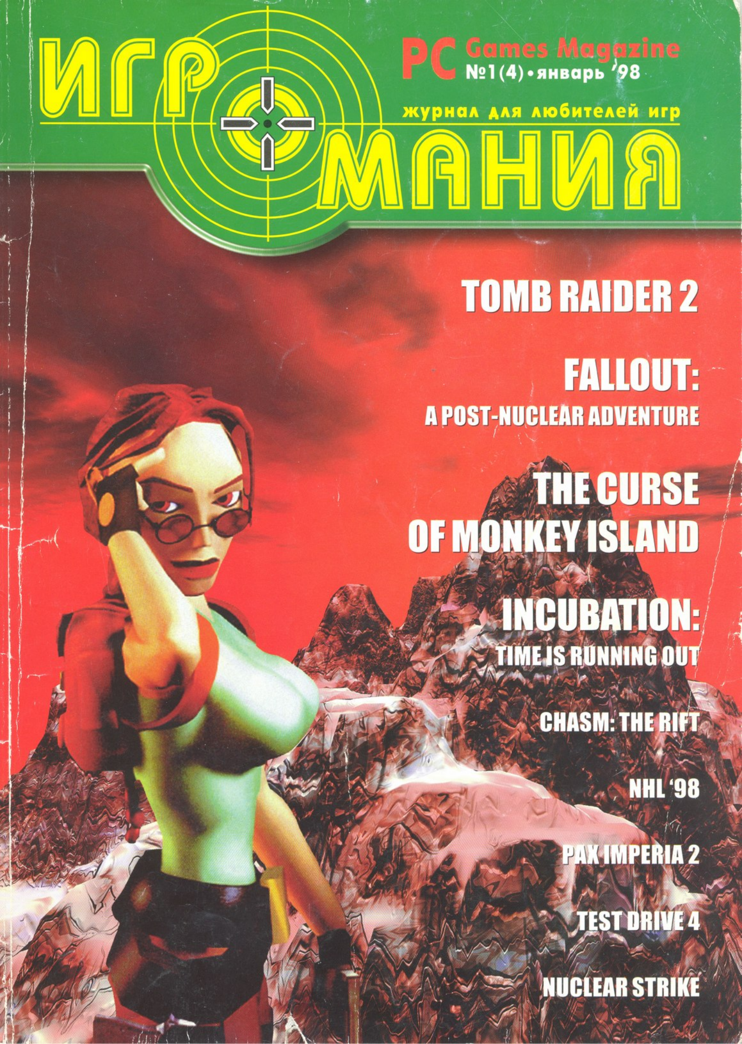

ИГРОМАНИЯ
PC Games Magazine
№1(4) • январь '98
журнал для любителей игр
TOMB RAIDER 2
FALLOUT:
A POST-NUCLEAR ADVENTURE
THE CURSE
OF MONKEY ISLAND
INCUBATION:
TIME IS RUNNING OUT
CHASM: THE RIFT
NHL '98
PAX IMPERIA 2
TEST DRIVE 4
NUCLEAR STRIKE

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Военная хроника

Специальный выпуск.
Ограниченный тираж !!!





тел. (095) 536-4020, 536-4652, факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru, WWW.DOKA.RU

Издатель — фирма «Астрея»

Над номером работали:

Светлана Базовкина
Тимофей Богомолов
Евгений Исупов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Нина Рождественская
Александр Савченко
Андрей Шаповалов

Отдел рекламы и распространения:

Юрий Карпов (тел. 279-16-62)
Серьян Смакаев
(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)

Для писем: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16. «Астрея», «Игромания»

E-mail: igroman@online.ru

Тел.: 279-16-62

Журнал зарегистрированв Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.

Тираж 16.000.

Цена договорная.



Дорогие *игроманы*!

Поздравляем вас с Новым годом! Желаем удачи во всем, счастья и много-много новых интересных игр в наступившем году.

Последние месяцы 1997 года выдались «урожайными» на достойные игры.

К сожалению, объем журнала не позволил нам разместить весь материал, хотя мы уменьшили шрифт, сэкономили драгоценное место на кадрах из игр, отказались от анкеты.

Следующий, февральский номер будет более объемным. Это позволит **«Игромании»** расширить существующие рубрики и, быть может, ввести новые.

Спасибо за Ваши отклики на предыдущий номер журнала. Они помогли в формировании нового облика журнала по PC, который будет теперь ежемесячным.

Ждем ваших писем.

Редакция

СОДЕРЖАНИЕ

Где можно приобрести «Игроманию»

«Адрес», (095) 235-54-53
«Артисс», (095) 158-99-25
* «Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, 6
«Возрождение», (095) 915-57-64
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
«Картридж-Центр», (095) 150-08-03
«Квазар», (095) 287-32-92
«Компьютерная Пресса», (095) 232-22-63
«Логос-М», (095) 200-23-74
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Метрополитеновец», (095) 277-83-52
* «Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, 9
«Познавательная книга», (095) 170-66-74
«Пресса», литературн. агентство, (095) 434-50-45
«Пьезо», (095) 963-29-09
«Радио и Связь», (095) 313-83-45
«Рецитал», (095) 487-02-44
«Рикел», (095) 925-02-10
«Сабрина», (095) 978-29-97
«Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«Траст», (095) 401-16-87
«Фантом», (095) 278-43-09
«Экспресс-Медиа», (095) 334-89-35
«INSTA», (095) 279-49-00
«Right of Way», (095) 247-11-40

Региональные распространители:

«Ода», (095) 200-23-28
«Топ-Книга», (3832) 39-63-63 (Новосибирск)

* – розничная торговля.

Приглашаем авторов к сотрудничеству.
Тел.: (095)279-16-62 (с 10 до 17 ч.)
e-mail:igroman@online.ru

Расценки на размещение рекламы

2-я, 3-я, 4-я страницы обложки ....$ 1.500
одна полоса ....$ 1.000
1/2 полосы ....$ 550
1/4 полосы ....$ 300
1/8 полосы ....$ 170

Требования к макету

Все полноцветные изображения должны быть преобразованы в цветовую модель CMYK.

Растровые изображения – в форматах TIFF или PSD. Разрешение не менее 225 ppi на полном размере.

Векторные изображения – в формате CDR для «CorelDraw! 6.0» (все тексты должны быть преобразованы в кривые с количеством узлов не более 1023 либо предоставлены используемые в публикации шрифты) или в формате EPS (при сохранении из «CorelDraw» должны быть установлены следующие параметры preview: 8 bit TIFF, 150 dpi).

Burnout

Разработчик Bethesda Softworks
Издатель Bethesda Softworks
Выход февраль 1998 г.
Жанр гонки
Системные требования
Windows 95, Pentium, 16 Мб RAM



Первая (и сравнительно недавняя) попытка компании *Bethesda Softworks* создать полноценный автоимитатор под названием **X-CAR** закончилась полной неудачей. Однако это обстоятельство ничуть не смутило известную фирму. На подходе следующая игра, посвященная автомобилям.

В основу новой игры **Burnout: Championship Drag Racing** положены вполне реальные соревнования автомобилей-драгстеров. Данные, с позволения сказать, машины представляют собой кучу железа, имеющую лишь незначительное внешнее сходство с серийной моделью. Но основные различия кроются под капотом. Двигатель на таких машинах, как правило, стоит форсированный. Ходовая тоже не от «Запорожца». И так далее.

Такие соревнования, вообще-то, совершенно непригодны для написания по их мотивам игры, поскольку представляют собой заезды автомобилей на ограниченных прямых участках какого-нибудь техасского хайвея. То есть умение играющего рулить, по идее, не требуется. Главное — воткнуть первую передачу, газ до отказа — и всё будет хорошо.

Тем не менее *игроману* предложено самому поковыряться внутри авто, что-то привинтить, что-то отвинтить.. В этом вопросе — полнейшая свобода. Можно поменять всё: резину, аэродинамические свойства, подвеску, движок...



Чтобы *игроман*, поиграв недельку-другую, не наткнулся на уже обкатанную машину или пройденную трассу, коллектив разработчиков постарался и снабдил свое произведение двумя десятками разных трасс и двумя же десятками различных иномарок: начиная от «Форда» образца 34-го года и заканчивая «Шевроле Корветом» предпоследнего модельного года.

Для тех, кто не может победить собственный компьютер, добрыми создателями в игру встроена сетевая и модемная поддержка.

Croc

Разработчик Argonaut
Издатель Fox Interactive
Выход январь 1998 г.
Жанр аркада
Системные требования
Windows 95, Pentium, 16 Мб RAM



Экспансия Голливуда в игровую индустрию продолжается. Широко известная компания *Fox Interactive*, кстати, обладающая эксклюзивными правами на мультипликационный сериал «Симпсоны» (The Simpsons), сериал «Секретные материалы» (The X-Files), фильмы «День Независимости» (Independence Day) и «Крепкий орешек» (Die Hard), приступает к раскрутке игры малоизвестной фирмы *Argonaut* под названием **Croc**. Голливудский подход можно отследить и здесь — игра выйдет сразу на трех платформах: Sony PlayStatiom, Sega Saturn и PC.

К сожалению, «крутым» сюжетом **Croc** *игроманов* не порадует, разве что совсем юных. Жил-был маленький крокодильчик. В один из прекрасных дней злой волшебник, колдун и чернокнижник барон Данте (Dante, не путать с Алигьери) похитил у крокодила его дружков Gobbos. И не отдает. И не отдаст, ежели отважная рептилия сама не выручит друзей.

Вам, как догадываетесь, отводится роль земноводного. Не бароном же вас назначать!

Иногда жанр этой игры определяют как 3D-action — крокодил-спецназовец, дескать, не меньше. Конечно, никаким action в полном смысле этого замечательного слова в игре не пахнет, а вот трехмерность имеется. Уровни исполнены в виде трехмерных пейзажей различной степени лесистости и гористости. Пейзажи бывают трех видов: зимний, лесной, пустынный, плюс уровни в интерьерах старинного замка. По ним и скитается в поисках пропажи смелый родственник крокодила Гены. Ему противостоят атмосферные осадки и приспешники хитрого Данте. Крокодил тоже достаточно трехмерен. Сильнее всего он смахивает на кукол из детских познавательных сериалов. Такой же нелепый и выпуклый, но смотрится очень неплохо.



Поиски происходят на протяжении четырех десятков уровней, к которым любознательный *игроман* сможет прибавить два десятка секретных. Помимо похищенных дружков, зверушка должна отыскать пять драгоценностей и решить кучу всевозможных головоломок, рассчитанных на детей в возрасте до полутора лет. Сам спасатель умеет бегать, прыгать, дрейфовать на воздушном шарике, плавать под водой, лазить по канату, гулять по карнизам. Наблюдать за его упражнениями вы будете при помощи управляемой камеры, которая может размещаться и позади героя, проводя тем самым успешную параллель с феминистическим боевиком (сами знаете, каким).

В заключение следует отметить, что приставочная перспектива никак не отразилась на качестве графики. В наличии пересчет теней в реальном времени, красочные текстуры, правдоподобные эффекты, в том числе эффект ветра.

Evolition

Разработчик Discovery Channel
Издатель Interplay
Выход январь 1998 г.
Жанр «божественный» имитатор
Системные требования
DOS, Pentium 166, 16 Мб RAM



Эта игра — уже не первая попытка обойти фирму *Maxis*, плодовитую по части симуляторов Господа Бога (помните игру **Sim Life**?). Одной из самых известных попыток была игра **Creatures**, в которой речь шла о разведении неких существ, их кормлении, обучении, лечении. Каждый мог сотворить с бедным созданием всё, что ему угодно. И многих такое положение дел устраивало.

Вообще, в последнее время в населении проснулось неистребимое желание кого-нибудь воспитать, накормить или, на крайний случай, похоронить: сначала была **Sim Life**, затем — яйца **«Тамагочи»**, **Creatures**. И вот теперь — **Evolution**. Оно понятно: живая собачка или кошечка постоянно хочет «Вискас» или чего похлеще, а потом она в обязательном порядке нагадит в самом приличном месте вашей евроотремонтированной квартиры. А виртуальную зверушку не надо кормить и много чего еще с ней не надо делать, так что все довольны и оптом закупают подобные игры.

Создатели **Evolution** пошли по уже протоптанному пути, но попытались внести в свою игру элемент глобальности. Конечно, в игре встречаются отдельные особи, более того, *игроман* в основном оперирует как раз ими. Но для успешного завершения начатого благого дела творец (т. е. вы) должен мыслить категориями куда масштабней. Даже если одна особь «загнется» или кто-нибудь ее скушает, игра не заканчивается (если, конечно, у вас есть еще особи). В случае скоропостижной кончины твари следует узнать, почему так случилось, и если причина, допустим, в нашествии злобных грызунов, то можно отправить популяцию, например, в Австралию. А если, предположим, случилось гло-

бальное потепление или похолодание, то тут уже ничего не поделать: сливайте воду и начинайте заново, поскольку предварительно не вывели какую-нибудь тепло- или морозоустойчивую тварь.

Конечная ваша цель – вывести одну из форм высокоразвитого интеллектуального существа. Авторы игры заявляют, что это может быть и вовсе не человек. С этим трудно не согласиться, поскольку человек, как можно заметить, далеко не всегда высокоразвит и практически всегда не слишком интеллектуален.

Ваш путь к заветной цели будут осложнять всевозможные стихийные бедствия, проиллюстрированные неплохими мультиками.

Игру можно начать либо во встроенном мире, история которого полностью соответствует истории развития Земли, либо воспользоваться произвольно сгенерированным миром. В первом случае тянущиеся к знаниям *игроманы* обнаружат на своем мониторе детально смоделированный мир, который будет менять свои очертания в соответствии с реальными тектоническими и прочими процессами, имевшими место на нашей планете. Единственное отличие этого мира от настоящего будет состоять в том, что к развитию всего живого в нем будет прикладывать свои руки играющий. Здесь есть где порезвиться: в игре представлено около двух сотен различных живых существ. Черепашки-спринтеры, зайчики-людоеды, беззубые тигры – вот вам несколько ориентиров для начала. Можете пользоваться.



Любопытно, что если вы вывели какое-либо существо, то данное существо уже не может быть выведено вашим противником, что лишает его финального гомункулуса определенных генов.

Помимо одиночной игры против нескольких компьютерных оппонентов, в **Evolution** можно поиграть по сети или по модему.

Guardians: Agent of Justice

Разработчик	Sim Tex
Издатель	Microprose
Выход	март 1998 г.
Жанр	изометрическая стратегия
Системные требования:	DOS или Windows 95, Pentium, поддержка 3D-акселераторов, поддержка Интернет

Данная игра – прекрасный пример безудержной эксплуатации собственных и отчасти чужих идей. Ради чего, если не ради денег, *Microprose* лепит своих **«Агентов правосудия»**, имея уже почти четыре серии **X-COM**?

Итак, **Guardians** практически один в один копирует батальную часть **X-COM**. Еще она очень сильно напоминает первый **Syndicate**, с тем лишь отличием, что битвы в **Guardians** пошаговые.

Сюжет, как всегда, не внушит нашим потенциальным правнукам оптимизма. К 2091 г. люди надышались всякой радиоактивной отравы и мутировали. После непродолжительных разборок на планете осталось несколько видов населения. Во-первых, члены трех криминальных сообществ: «The Tech Lords», «The Claw» и «The Shadowyn». Во-вторых, домохозяйки-мутанты. И в-третьих, поборники справедливости. Вы в числе последних. Рентген на вас не хватило, а в банду не взяли – поэтому вы за справедливость и мир во всем мире. Иных причин, чтобы играть за Добро, не наблюдается.



В распоряжении *игромана* – ряд персонажей, которые характеризуются параметрами «powers» и «skills», а также можно сгенерировать своего собственного бойца. Как и в сериале **X-COM** (или **UFO**), вы можете отстроить себе базу. Как только на пульте загорится лампочка, вы спешно пакуете манатки и «двигаете» в направлении эпицентра конфликта. Как обещают добрые авторы, любой объект на карте может быть взорван, сломан, прострелен и всячески осквернен. Жителям, пропалывающим свой палисадничек на линии огня, тоже достанется. И почему это все чаще в играх, описывающих наше будущее, встречаются органы правопорядка, исповедующие довольно спорные принципы? Стреляют во всех без разбора, колесами давят. Веселое нас будущее ожидает, что и говорить.

Следуя традициям все того же **UFO**, *Microprose* ввела в игру возможность увеличения опыта героя. Кроме того, в **Guardians** бойцы будут обладать рядом паранормальных способностей (по ним, наверное, радиация тоже слегка прошлась). Агенты могут летать, становиться невидимыми, телепортироваться и т. п.

Flying Nightmares 2

Разработчик	Spectrum Holobyte
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	Летный имитатор + + стратегия в реальном времени (RTS)
Выход	февраль 1998 г.
Системные требования	Windows 95, Pentium 75, 8 Мб RAM

Компания *Eidos*, появившаяся на игровом рынке сравнительно недавно, успела основательно на нем закрепиться. Один **Tomb Raider** чего стоит. Этот боевик уже успел обрасти огромным количеством «клонов», чего, по всей видимости, не случится с новой игрой от *Eidos* – **Flying Nightmares 2**. Не случится, поскольку вряд ли найдется еще одна фирма, способная изобразить игру в жанре, который и определить-то одним словом практически невозможно.



Главное в игре – полетная часть, которой разработчики уделили наибольшее внимание. По сюжету нам предстоит отстаивать интересы США в борьбе с кубинским лидером. Можно сражаться, пилотируя самолет или вертолет, а можно укрыться от шрапнели в штабе и делать вид, что работаешь мозгами. В этом случае игра выливается в нечто похожее на **Close Combat: a Bridge Too Far**

Насчет полетов. В нашем распоряжении самолет «AV-8B Harrier» и вертолет «AH-1W Cobra». Оба выглядят очень впечатляюще, впрочем, как и все то, над чем они летают. По части картинки *Eidos* превзошла и саму себя, и всех остальных. *Игроманам* предложен красочный авиационный имитатор, использующий разрешение 640x480 при 16-битном цвете. Правда, «тормозить» игра не будет лишь при условии, что компьютер пользователя оснащен трехмерным акселератором.



Теперь с небес на землю. Если принимать непосредственное участие в боевых действиях вам не позволяют давно созревшие пацифистские убеждения, то можно заняться тактикой. Ограничения, которые наложены спецификой игры на стратегическую модель, не позволяют в полной мере причислить **FN 2** к разряду реально-временных стратегий, но кое-чем поживиться можно и здесь.



В вашем распоряжении все самые передовые разработки американской военщины: транспортные вертолеты, «хаммеры», современные танки и дальнобойная артиллерия, пехота и спецназовцы, военные инженеры, способные, помимо всего, прочего строить мосты...

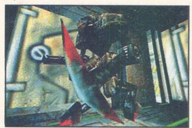
Помимо одиночной игры, которая состоит из набора миссий числом около двух с половиной десятков, в **FN 2** предусмотрена сетевая игра через Интернет, в которой могут одновременно принять участие до шестнадцати человек.

Кроме поддержки 3D-акселераторов, игра с радостью поддержит Direct3D и технологию MMX.

Requiem: Wrath of the Fallen

Разработчик Cyclone Studios
Издатель Studio 3DO
Выход март 1998 г.
Жанр (2...3)D-action
Системные требования Windows 95, Pentium 166, 16 Мб RAM, поддержка 3D-акселераторов.

Если замысел малоизвестной компании *Cyclone Studios* воплотится в жизнь, *игроманам* в руки попадет едва ли не самый необычный 3D-Action. Необычный прежде всего благодаря главному герою. *Cyclone* не пошла по тернистому пути прочих разработчиков: никаких зайчиков-мутантов, спецназовцев, трехголовых монстров. Главный персонаж игры – простой ангел, правда, по всей видимости, падший. Если дело и дальше так пойдет, то в скором времени начнут появляться игры, повествующие о скитаниях грудных младенцев с памперсами наперевес и похождениях персональных пенсионеров в лабиринтах мавзолея.



Но вернемся к нашим ангелам. Две группировки ангелов по каким-то причинам не поладили. Были у них на то какие-то свои, ангельские причины. Может, не сошлись по вопросу температуры употребляемого нектара, может, у кого нимб был ярче – кто разберет их небесные распри? Однако все разборки у них происходят на Земле-матушке.



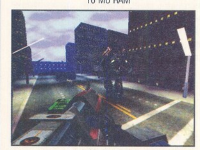
Наш порхающий герой обладает «духовной силой», благодаря которой у него в ассортименте ряд заклинаний, позволяющих ему безболезненно проделывать всякие штуки, ни одному спецназовцу не доступные. Например, он умеет летать, вселяться в бренные тела врагов-неангелов и некоторое время управлять ими, может стать ангелом-невидимкой, посеять разрушения огромных масштабов и т. п.

Помимо традиционных для боевиков миссий в **Requiem** встречаются достаточно оригинальные задания, например, освободить политзаключенного и доставить его куда надо в целости и сохранности. Кстати, вопреки традициям, полновесный 3D сочетается в игре с видом на героя со спины. Допустим, если герой лезет по стенке или дрейфует по воздуху, то вы автоматически переключаетесь на вид «от третьего лица».

Для любителей больших компаний предусмотрена связь через LAN и Интернет. Одновременно могут сразиться до восьми ангелочков в двух режимах: «deathmatch» и «cooperative».

Riot: Mobile Armor

Разработчик Monolith
Издатель Microsoft
Жанр 3D-action
Выход январь 1998 г.
Системные требования Windows 95, Pentium 133, 16 Мб RAM



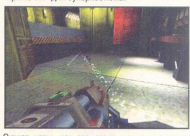
Не исключено, что компания *Microsoft* в скором времени превратится в игрового издателя-монополиста. На этот раз хитрым парням из *Microsoft* под руку подвернулась известная компания *Monolith*, которая работает в настоящий момент над симбиозом трехмерного боевика и симулятора боевых роботов. Заручившись поддержкой создателей Windows 95, а также движком DirectEngine, авторы игры **Blood** с удвоенной энергией принялись лепить свой продукт.

Действие игры разворачивается, как всегда, в далеком будущем. На этот раз, правда, в очень далеком. Некий Sanjuro Takeshi служит лейтенантом в «Mobile Combat Armor» – по всей видимости, государственной военной организации. Какие-то террористы напали на планету Cronus. В их числе оказался и старший брат господина Takeshi по имени Toshiro. Разрушив и захватив на планете все, что можно, террористы ждут – не дождутся, когда прилетит главный герой – лейтенант Sanjuro, которым вам предстоит руководить.

Riot сочетает в себе 3D-action и симулятор боевого робота, точнее – симулятор боевого костюма, внутри которого сидит главный герой.

Благодаря DirectEngine, игра будет изобиловать всевозможными спецэффектами и живописными уровнями.

Гулять по планете вы будете ровно в двух обличиях: пешим ходом и внутри мобильного бронированного костюма, который существует в четырех разновидностях. По мере выполнения заданий будут вам будут попадаться новые «примочки» для суперкостюма.



Сюжет игры, как это стало модно, нелинеен. Следующая миссия подбирается вам в зависимости от качества исполнения предыдущей.

Враги выполнены в духе традиционных японских мультсериалов. Эти уроды насчитывают почти три десятка разновидностей, включая роботов-трансформеров. Кстати, боевой костюмчик также может трансформироваться в какую-нибудь инородную железку.

Помимо блуждания по планете в одиночку, создатели предлагают *игроманам* поучаствовать в сетевой или модемной игре.

Falcon 4.0

Разработчик Microprose
Издатель Microprose
Выход апрель 1998 г.
Жанр летный имитатор
Системные требования Windows 95, Pentium 90, 16 Мб RAM, 3D-акселератор

Давненько не было слышно об этой серии. В очередном выпуске **Falcon** *игроманов* ожидает конфликт в Корее. Пока что ни один конфликт на планете не обходился без нашего участия – не обойдется и этот.

В вашем распоряжении – истребитель «F-16C», в котором вы будет летать над районом конфликта и подливать масла в огонь, обрекая на провал попытки всяческих миротворцев.

Создатели игры обещают небывалый реализм. Впрочем, каждая серия их творения сулила реализмы пуще прежних. На этот раз созданы-де достоверные корейские ландшафты, коих намоделированно свыше миллиона квадратных километров (хотя вся Корея по площади никак не больше трехсот тысяч квадратных километров).



Что касается систем навигации и вооружения, размещенных на борту «F-16», то авторы **Falcon** всегда были на высоте. Приборы, радары, пушки, пулеметы, бомбы у них во все времена хорошо получались. И на этот раз получились не хуже, чем всегда.

Полетать в новом «Фальконе» можно в нескольких режимах. «Campaign» представляет собой кампанию – ряд миссий, объединенных общим сюжетом. Также можно выполнять одиночные задания, которые поставляются в комплекте с игрой или скачиваются из сети. «Multiplayer» представлен режимом «Dogfight», дающим возможность одновременно нескольким виртуальным пилотам (числом до шестнадцати) находиться в бескрайнем корейском небе. Графическое исполнение новой серии «на уровне»: 800 x 600 при шестнадцати битах.

SIN

Разработчик Ritual Entertainment
Издатель Activision
Выход март 1998 г.
Жанр 3D-action
Системные требования
Windows 95, Pentium, 16 Мб RAM



Похоже, мода на трехмерные боевики еще не окончательно прошла. *Игроманов* ожидает очередной образец прикладного искусства – игра **Sin**. «Ритуальное» название команды разработчиков, как бы предупреждающих: «мы вас похороним!», может, и оправдано: похоронят, только не нас, а **Quake**. Не стоило фирме *ID* приторговывать своим игровым «движком». Нашлись вне ее стен программисты и дизайнеры, которым вполне по силам оказалось изобразить при помощи затасканного «движка» приличный продукт – **Sin**.

Сюжет игры непрост. В начале двадцать первого века мировое сообщество окончательно погрузилось в хаос и предалось разврату. Несколькими уцелевшими городами правят подонки по фамилии Синклер (Sinclair).

И вот одна из Синклеров – Элексис (Elexis) – доизучала химию чуть ли не до Нобелевской премии, среди своих реактивов совсем умом тронулась, и захотелось ей мирового господства. Ради достижения своих целей женщина-химик придумала новую разновидность наркотика. Приняв таблеточку, люди моментально превращаются в мутантов и становятся под знамена добрейшей женщины.



Но тут на горизонте появляются новые персонажи – элитное полицейское подразделение во главе с полковником Джоном Блейдом (John Blade). Доблестный полковник, роль которого вам предстоит исполнить, решил взяться за оргпреступность. Помогать полковнику в деле уничтожения химической террористки будет один парнишка, которого полковник не посадил в тюрьму в обмен на его помощь: он будет держать с полковником связь по рации, подсказывая, где что лежит, куда идти не нужно, а куда сходить не мешает...

Разработчики обещают наделить приспешников ученой высоким интеллектом. Мутанты смогут прятаться за выступами, организовывать засады, отступать. Также анонсируется небывалая по реалистичности физическая модель: можно сколь угодно много раз взрывать, к примеру, какую-нибудь деталь ландшафта. Осколков всегда будет разное количество и лететь они будут всякий раз по новой траектории. Еще одно интересное дополнение – некоторыми встречающимися на нашем пути движущимися устройствами запросто можно поуправлять.

Игра всячески поощряет использование новомодных технологий: трехмерной акселерации и технологии MMX. Применение этих штучек – своеобразная плата за великолепную графику. В **Sin** можно встретить туман, разнообразные источники света, стеклышки, преломляющие изображение и тому подобные впечатляющие вещи.

Поддерживается многопользовательский режим.

STAR WARS: REBELLION

Разработчик Lucas Arts
Издатель Lucas Arts
Жанр стратегия в реальном времени (RTS)
Выход февраль 1998 г.
Системные требования
Windows 95, Pentium 90, 16 Мб RAM

Lucas Arts продолжает пожинать плоды успеха, взошедшие после выхода киноэпопеи «Звездные Войны». Кажется, никто уж и не помнит, кто хороший, а кто плохой – Империя или Повстанцы. Правда, *Lucas Arts* старается, чтобы мы не забывали, выпуская постоянно какие-нибудь игры на эту тему. Типичным примером паразитирования на собственных достижениях является и очередная игра от *Lucas Arts* – **Rebellion**. Такая ситуация на игровом рынке уже не новость. Вспомнить хотя бы *Blizzard*, сочиняющую в данный момент квест по мотивам своей игры **War Craft**.

На этот раз тема «Звездных Войн» нашла свое отражение в стратегическом жанре. Причем в пошаговом. Причем с элементами real-time. Ничего на ум не приходит? Тогда полистайте этот журнал. Ну, конечно, **Pax Imperia 2** – космическая стратегия, побоища в которой протекают в реальном времени. К тому же делали **Pax Imperia 2** очень долго, а до этого она побывала на доброй половине всех Макинтошей. Куда, спрашивается, смотрела *Lucas Arts*? Но с другой стороны, кто, как не *Lucas Arts*, должен делать игру про звездные войны? Пусть даже стратегию.

Игроману предложено выбрать, на чьей стороне он будет сражаться: Повстанцев или Империи. В первом случае для полной и безоговорочной победы от нас требуется захватить Дарта Вейдера (Darth Vader) и императора Палпатина (Emperor Palpatine) впридачу с Coruscant – столицей Империи. Если же вы не желаете, чтобы вас угнетали злобные силы, то выход один – самим стать этими силами. Тогда победу засчитают, если вы захватите Люка Скайуокера (Luke Skywalker), Мон Мотму (Mon Mothma) и разрушите штаб-квартиру Повстанцев, которую еще надо отыскать, что сделать непросто, поскольку она мобильна.



Стратегическая часть игры сильно смахивает на **Master of Orion**: строим корабли, летаем, не даем сдохнуть с голода ученым, уговариваем население ближайших планет (количество которых измеряется сотнями) потесниться, следим за ресурсами, засылаем штирлицев...

Захотелось размяться? Тогда прямиком в бой, проходящий в более или менее реальном времени, чего *игроманам* так не хватало в сериале **Master of Orion**. Вообще, создатели утверждают, что вся игра идет в реальном времени. В действительности в **Rebellion** будет реализован принцип, похожий на один из режимов игры **M.A.X.** – когда играющий совершает свой ход одновременно с компьютером, что создает иллюзию режима real-time.

X-FIRE

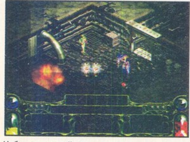
Разработчик Sir-Tech
Издатель Sir-Tech
Выход февраль 1998 г.
Жанр изометрический action
Системные требования
Windows 95, Pentium 90, RAM 16 Мб



X-Fire – очередная попытка компании *Sir-Tech* закрепиться на рынке изометрических аркад. *Sir-Tech* уже известна как создатель нескольких серий игры **Jagged Alliance**. В очень недалеком будущем свет увидит очередная серия –

тактический wargame в изометрической проекции. А пока *Sir-Tech* предлагает игру примерно того же уровня, но уже чистую аркаду, сильно смахивающую на **Crusader**.

Сюжет, как правило, – самое слабое место аркад. На этот раз (как и частенько раньше) дело происходит в будущем. Половина человечества улетела в космос: ресурсы пособирать, гуманоидов повидать и себя показать. Во время межзвездных путешествий наши потомки подхватили инопланетное ОРЗ (ОРВИ тож) и стали энергично вымирать. А кто выжил, тот превратился в жуткого мутанта. Тут сборище уродов и решило повернуть обратно к Земле и разобраться с местными жителями. С этого момента игра и начинается. У *игромана* есть выбор: либо играть за уродов, либо за землян. При этом еще неизвестно, кто лучше оснащен и у кого ружья бьют дальше.



Набор этих ружей достаточно традиционен: световые, плазменные, лазерные. Кто бы сказал, какая между ними разница? Бойцы могут быть в количестве от одного до четырех штук. Припоминаете **JA**?

Единственное, пожалуй, отличие от **JA** – серьезная сетевая поддержка, обеспеченная бесплатным игровым интернетовским сервером. Создатели **X-Fire** делают больший упор на сетевую игру, нежели на одиночные миссии. Хотя последние имеются и составляют две полновесные кампании: по одной за уродов и за людей. А посредством Интернет можно организовать турнир численностью до восьми участников или сражаться единой командой. Со временем на сервере станут появляться новые уровни игры, которые всегда можно будет скачать. Кроме того, нескончаемую «играбельность» обеспечивает генератор, случайным образом создающий новые миссии.

Ubik

Разработчик Cryo Interactive
Издатель Interplay
Выход февраль 1998 г.
Жанр action
Системные требования
Windows 95, Pentium 90,
16 Мб RAM

Эта игра создается при участии двух весьма знаменитых компаний, об одной из которых – *Cryo* – можно сказать, что она занимается исключительно красивыми играми, а про вторую – *Interplay* – и говорить особенно не нужно. Также в работе принимал участие известный фантаст Филип Дик, знакомый вам по фильму «Blade Runner». Сему прозаику свойственно рисовать перспективу человечества в наимрачнейших тонах. Исключением не стал и **Ubik** – очередной текст антиутописта, положенный в основу одноименной игры.

Дело происходит в Нью-Йорке 2019-го года. Власть – у коррумпированных сенаторов, по улицам всякая мразь ходит... Некие мега-корпорации, которым чего-то все-таки не хватает в этой жизни, нанимают мирных граждан или простых спецназовцев с тем, чтобы они когонибудь убили, что-нибудь украли или какой другой неблаговидный поступок совершили. *Игроману* предстоит самому набирать граждан в команду, управлять ею и т. п.



С игровой точки зрения сюжет сильно напоминает **Syndicate Wars**. Впрочем, и реализация также напоминает этот известный продукт фирмы *Bullfrog*. Прежде всего, игры схожи положением камеры, с помощью которой мы наблюдаем за потугами своих подчиненных – изометрическая проекция, больше характерная, кстати, для жанра ролевых игр (RPG). Вторым общим моментом является подход к управлению подчиненными. Убийц можно объединять в группы, заставлять ходить по одному, вести стрельбу, заниматься другими полезными делами и при этом все управление не сложнее, чем в **C&C**.

Теперь о новшествах. Основная новинка напрямую связана с сюжетом игры и выражается в наличии у ваших героев некой психической (или ментальной) энергии. Причем ряд т. н. «psychic powers» (своего рода футуристических заклинаний) после изучения киллерами может затем успешно применяться наравне с обычными видами вооружения. Помимо «психических атак» и атак с применением гранатомета, ваши бойцы умеют читать мысли.



Если обещания авторов найдут свое воплощение в игре, можно будет говорить об еще одной новинке. Разработчики клятвенно заверяют *игроманов*, что искусственный интеллект (AI) в игре высок настолько, что будет запоминать все тактические ходы играющего с тем, чтобы в следующих битвах на них адекватно реагировать. Впрочем, обещаниями такого рода разбрасывается каждый второй разработчик, но интеллекта подобного уровня пока не видно.

Подводя итоги, можно сказать, что игра представляет собой слегка усложненный посторонними сюжетными линиями вариант **Syndicate Wars**. К преимуществам игры следует отнести несложное управление, обилие оружия, наличие режима multiplayer, интересный сюжет и – козырь компании *Cryo* – отличное графическое исполнение.

Белое и Черное. Шахматные баталии

Разработчик Empire
Издатель Дока
Выход январь 1998 г.
Жанр анимированные шахматы
Системные требования
Windows 95, Pentium 75,
16 Мб RAM



Шахматных программ существует огромное количество, причем создатели большинства из них утверждают, что именно их программа наиболее интеллектуальна. А некоторые разработчики пытаются превратить скучную для кого-то игру в шахматы в увлекательное во всех отношениях зрелище (впрочем, уже не столь «умное»).

В **Combat Chess** очень сильная шахматная программа удачно сочетается с великолепной анимацией и звуком.

Цвет фигуры в **Combat Chess** определяет ее характер. Белые олицетворяют доброе начало, а черные – нечто дьявольское. Для каждого персонажа (фигуры) разработчики создали различные анимационные последовательности с применением трехмерной графики, рендеринга в реальном времени и массы интересных спецэффектов. Анимация зависит также от действия, которое фигура совершает на доске: просто идет с клетки на клетку или вступает в сражение с врагом.



Уровень мастерства в новой игре можно регулировать от любительского до самого продвинутого (так называемый «Expert+»).

Игрой предусмотрены обучающий режим, multiplayer-поддержка (IPX, Интернет, модем, нульмодем), а также режим сохранения, благодаря которому записанный в Combat Chess файл можно будет загружать в других шахматных программах.

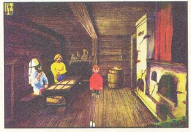
Сказки на бересте

Разработчик Russian Classic Software
Издатель Дока
Выход январь 1998 г.
Жанр русский народный квест
Системные требования:
DOS, 486 DX2/66,
8 Мб RAM



Приятно наблюдать, как вместе с тотальным устранением компьютерной безграмотности (или, по крайней мере, устранением тотальной безграмотности) появляется все больше отечественных игр.

Хороший пример – игра **Сказки на бересте: Хождение за тридевять земель**, озвученная командой студии «Союзмультфильм». Это вам не **Ларри** какой-нибудь похотливый. Здесь всё замешано на нашем отечественном эпосе. (Не исключено, правда, что и **Ларри** создан по мотивам американского эпоса, но это уже проблемы американцев, если у них такой эпос.)





Три брата гуляли как-то по тропинке, природой наслаждались. Во время своего моциона они успели нагрубить главному воеводе, а тот доложил царю-батюшке, что в его стране лица призывного возраста свободно гуляют и природой наслаждаются, да вдобавок оскорбляют министра (воеводу то есть) в устной форме. Оба старших брата кое-как отмазались, а младшему пришлось идти во дворец. Здесь игра и начинается. Остается добавить, что, прибыв во дворец, младшенький был озадачен царем на предмет поиска и доставки пред царевы очи жар-птицы.

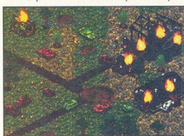
Интерфейс в игре традиционен для квестов, достаточно понятен и прост. Можно ходить, щупать и воровать, смотреть и разговаривать. Также вам доступна карта тридевятого царства, в любое из мест которой можно всегда ткнуть мышкой.

Радует, что игра не предъявляет завышенных требований к конфигурации компьютера.

Сергей Аляев, клуб «Game Galaxy»

Евразия: Апокалипсис

Разработчик студия «Грифон»
Издатель ElectroTECH Multimedia
Выход март 1998 г.
Жанр тактическая ролевая игра



1999 год... На Землю упал громадный метеорит, вызвавший многочисленные наводнения, сдвиги земной коры. Под водой исчезли Голландия, Австралия, Галапагосские острова и Океания. Правительство затопленного Китая перебралось в Тибет. В мире устроенном по-новому четыре сильнейшие нации начинают борьбу за уцелевшие ресурсы. Расцвели всевозможные махинации с продовольствием.

Интригующий сюжет воедино связывает двенадцать миссий кампании за русских, а также по шестнадцать миссий для США, Китая и Объединенных Арабских Эмиратов. В приключениях добываемая игроманами информация позволяет грамотно выстроить тактику, узнать скрытое расположение войск противника, привлечь на свою сторону мирных жителей и т. п.

Зная особенности окружающей трехмерной местности, вы сможете планировать последовательность действий для каждой боевой единицы, продумывая маскировку, патрулирование, осуществляя внезапную атаку или обход.

В игре более сорока видов боевой и гражданской техники. Учитываются индивидуальные параметры каждой боевой единицы. Ваша команда формируется с использованием досье, заведенных на каждого воина. В счет идут даже родственные и дружеские связи между солдатами.

Поведение объектов игры моделируется при помощи встроенного языка TOPL (Tactical Operation Language). Легкий в обращении редактор миссий позволит вам придумывать и реализовывать свои собственные затеи.

В некоторых миссиях предусмотрен «аркадный режим»: выбранную боевую единицу можно «вести» по карте, управляя передвижением и огнем с клавиатуры.

Создатели игры отказались от возможности строить боевые единицы во время выполнения миссии. В ходе ее вам остается только тактика. Предусматривается обратная связь между действиями игрока и моральным состоянием его войск. Информировать о моральном состоянии отряда вас будет специальный боец – «стукач» (точнее, так: специальный «боец» – стукач).

Сильный искусственный интеллект способен на неожиданные обходные маневры, сбивающие игрока с толку. Введены элементы дипломатии: между живыми игроками возможен союз «по видимости» (обмен видимыми частями карты) и союз «по информации».



В сетевой игре могут участвовать до восьми живых игроков, а также неограниченное число компьютерных оппонентов. Возможна игра по локальной сети и по модему. Интернетовский вариант игры позволяет игроку присоединиться к одной из четырех сторон. По совокупности успехов разных игроков, вставших на ту или иную сторону, происходит перераспределение территорий на общей карте Земли.

Звездный Судья

Разработчик New Media Generation
Издатель New Media Generation
Выход январь 1998
Жанр квест + головоломки +
+ аркада
Системные требования
Windows(r) 95,
Pentium 133 МГц,
16 Мб RAM



Действие игры происходит в будущем. Главный герой – одинокий биолог, исследующий на планете X диких, но дружелюбных животных. С родной планеты поступает сигнал о том, что на планете X совершено преступление и по решению Звездного совета необходимо провести расследование и найти виновного. Главный герой, в роли которого предстоит выступить играющему, становится Звездным судьей. Вам предстоит распутать цепочку событий, найти убийцу и доказать его виновность.

Игра будет интересна как подросткам, так и взрослым. Наверняка игра привлечет поклонников детективного и фантастического жанра. Появление игры в продаже запланировано на январь 1998 г, она будет занимать два диска. Стоимость – 28 долл.

Петька и Василий Иванович спасают Галактику

Разработчик SBG Publishing
Издатель Бука
Выход апрель 1998 г.
Жанр приключения + квест
Системные требования
Windows 95, Pentium 133, 16 Мб RAM, мышь, шестискоростной CD-ROM

Квест-мультик про Петьку и Василия Ивановича отличают высококачественные анимация и SVGA-графика в режиме HI COLOR. Музыка, голоса и спецэффекты выполнены с шестнадцатибитным качеством. В игре более восьмидесяти вручную нарисованных многоплановых пейзажей с анимацией и около семидесяти крупных, детально прорисованных персонажей. Для придания движениям персонажей наибольшей реалистичности используется технология SmartMove, разработанная компанией *SBG* специально для создания приключенческих игр. Игра размещается на трех CD-ROM.

Много-много веков назад через Солнечную систему пролетал огромный, размером с планету, космический корабль, внутри которого находились миллионы инопланетных колонистов. По каким причинам он потерпел катастрофу, неясно. Но в результате этой аварии у планеты Земля появился спутник – Луна.

Большинство инопланетян погибло. Выжили только те, кто находился в момент аварии в состоянии глубокого анабиоза. Разбудить их, понятное дело, уже некому, и, наверное, они так и спали бы вечно. Но...

Но в 1917 году «меткий» выстрел пьяного матроса с крейсера «Аврора», означавший начало революции, попал прямиком в Луну (вместо Зимнего). Этот-то выстрел и привел в действие отказавшие тысячелетия назад механизмы, пробудив мирно дремавших инопланетян. Через некоторое время, окончательно проснувшись и оценив всю безвыходность своего положения, инопланетяне решают, что единственный шанс выжить – завоевать Землю. И они начинают готовиться к вторжению. При изучении планеты в телескопы они случайно обнаруживают в центре одного из крупнейших материков Земли, в крошечной, Богом забытой деревеньке Гадюкино надпись, нацарапанную гвоздем на указателе: «Гадюкино – пуп Земли».

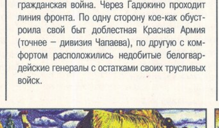
Естественно, что захват Земли инопланетяне решают начинать с важнейшего стратегического центра землян, с таинственной деревни Гадюкино. А в России уже полным ходом идет гражданская война. Через Гадюкино проходит линия фронта. По одну сторону кое-как обустроила свой быт доблестная Красная Армия (точнее – дивизия Чапаева), по другую с комфортом расположились недобитые белогвардейские генералы с остатками своих трусливых войск.




Чапаеву не до инопланетян: накануне кто-то дерзко, среди бела дня, выкрал из штаба красных знамя полка! Естественно, наши герои (как, впрочем, и все остальные уважающие себя красноармейцы) совершенно деморализованы пропажей знамени. Потому и голова с утра пораньше разламывается. Злые и измученные похмельем, Петька и Василий Иваныч решают пробраться на территорию белых, чтобы найти знамя, а заодно, если получится, отомстить за поруганную честь дивизии, да и просто набить морду всем врагам революции.

На Московском фестивале «Фантазия» игра **«Петька и Василий Иванович спасают Галактику»** получила гран-при в номинации «Графика в программах для компьютерных игр».







НОВОСТИ

Компания *«Бука»* совместно с Борисом Гребенщиковым, издательством *«Леан»* и *АО «Терианий»* будет издавать мультимедийный диск, посвященный творчеству Бориса Гребенщикова и группы «Аквариум». Диск называется **«Кольцо Времени»**. Об этом было официально сообщено прессе 2 декабря 1997 г. на презентации нового музыкального диска БГ.

«Кольцо Времени» состоит из двух частей. Первая представлена в виде ряда трехмерных виртуальных миров, связанных с разными этапами творчества БГ: петербургская квартира, подъезд с рисунками, православный храм, древние святилища Британии. Сам Гребенщиков будет гидом в этом интересном мире, объекты которого содержат песни и видеоклипы певца. Здесь же есть дискография и тексты песен, фотоальбом и выставка картин Гребенщикова.



Собрав в виртуальных мирах около сорока песен, вы сможете попасть во вторую часть диска, где вас ждут еще десятки песен и видеоклипов, а так же запись скандального концерта «Тбилиси '80».

По словам разработчиков диска, **«Кольцо Времени»** – исключительный художественный проект, включающий в себя и энциклопедию, и сборник песен и клипов, и компьютерную игру. При этом, как утверждают создатели диска, он обладает "своим, неповторимым характером».



Пожалуй, это первый неэксклюзивный диск на нашем рынке. Компания *«Союз Интерактив»* также собирается выпустить в свет два интерактивных диска, посвященных этой теме. Однако оба проекта от *«Союз Интерактив»* отличаются от энциклопедии, выходящей в компании *«Бука»* по нескольким аспектам. **«Кольцо Времени»** охватывает весь творческий путь группы, в то время как *«союзные»* варианты коснутся лишь строго определенных периодов творчества. Но главной отличительной чертой проекта *«Буки»*, пожалуй, являются встроенные игровые элементы в популярном жанре квеста, что привносит в банальную музыкальную энциклопедию оригинальные дизайнерские решения. **«Кольцо Времени»** появится в продаже в январе, а диски от *«Союз Интерактив»* планируются на февраль 1998 г.

CHASM: THE RIFT

Разработчик	Action Forms, Ltd
Издатель	WizardWorks (GT Interactive)
Выход	октября 1997 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Эта игра порадует игроманов – поклонников **Doom, Hexen** *и* **Quake** *новыми трехмерной графикой, engine'ом, звуковым сопровождением.*
Вас поразит стилистический разброс этапов игры. Полная версия состоит из шестнадцати этапов (четыре эпизода по четыре этапа). Каждый эпизод посвящен определенному периоду развития человеческой цивилизации: нашему настоящему (военная база), древнему миру (египетские пирамиды и Вавилон), средневековью (замки, крепости). Четвертый эпизод – это военное безвременье, где прошлое уже закончилось, настоящего как бы не существует, а начала будущего еще не видно.
Дизайн этапов, графика, объекты, стиль поведения монстров не походят ни на одну игру типа **Quake** *или* **Duke Nukem**. *В* **Chasm** *существует двадцать типов бездельников (людей и монстров), вооруженных различными орудиями убийства. В конце каждого временного эпизода (четвертый, восьмой, двенадцатый и шестнадцатый этапы) вам встретится некий «главный монстр», которого нужно уничтожить. Тактика «напролом» против него бессильна. Придется использовать все «навороты» этапа: ловушки, заторы и запоры...*
В целом игрушка несложная. Но в ситуации 3D-action-голодания, сложившейся в последнее время, она наверняка порадует любителей этого жанра.
Красочное действие оставляет немало простора для фантазии игромана. Что это было? Как всё происходило? Какие таинственные события привели вашего героя в «сумеречную зону»? Официальная легенда предлагает одну трактовку, нам по душе чуть другая.
...В ночь с 26 на 27 сентября 2093 г. в секретной лаборатории при использовании хронобура (установка для перемещения во времени) было достигнуто вхождение во временную спираль. Хронобур как бы вцепился в воздух и зеленоватой рамкой растянул временные ворота, удерживая их от немедленного закрытия. Во времени образовалась скважина глубиной около ста миллионов лет.
В течение двух лет в нее засылались микромолекулярные зонды, которые возвращались через некоторое время, передавали полученную информацию и снова исчезали в спирали. Итогом этой работы стала возможность управлять перемещением зондов во времени. Однако достигнутого было недостаточно, нужен был опыт перемещения человека.
И вот однажды разразилась страшная гроза, которая, однако, казалась непосвященным заурядным метеорологическим явлением. В действительности же точно в назначенное время специально подготовленный человек (вы) с навешенными на него датчиками, камерами и другими устройствами вошел в подрагивающий зеленоватый столб-хроноворот. Через 27 минут и 43 секунды нормального перемещения произошел сбой в программе главного управляющего компьютера. Искра хронобура стала подергиваться и извиваться, искажения нарастали, а предпринять что-либо было уже слишком поздно. Как выяснилось потом, произошел провал бура во времени. Посланник человечества попал в неизвестный отрезок времени, как бы подвешенный в пространстве. Странствуя по этому отрезку в поисках готовой погаснуть искры хронобура, он пытается исправить временные помехи. В этом ему помогают ученые, чудом сохранившие связь с посланником через голографический монитор.

Минимальные технические требования

Операционная среда – DOS 5.0 (или выше) или Windows 95.
Процессор – 486DX4-100 (желателен Pentium 90).
Оперативная память – 16 Мб.
CD-дисковод – двухскоростной (рекомендуется выше).
Необходимое пространство на жестком диске – 75 Мб.
Видеоплата – VGA или SVGA (желательно VESA-совместимая).
Дополнительное оборудование – мышь.

Клавиши

Мы описываем назначение клавиш управления, заданное по умолчанию. Изменить эти установки можно в меню «OPTIONS». Выделите клавишу, назначение которой вы хотите поменять (нажав **Enter**), а затем нажмите ту клавишу, которая теперь примет на себя соответствующую функцию.

Все наши обозначения соответствуют английской раскладке клавиатуры.

↑ / ↓	движение вперед или назад;
← / →	поворот налево или направо;
левый Shift	бег;
, / .	боковое смещение налево или направо;
Alt+← / →	боковое смещение налево или направо;
ПРОБЕЛ	прыжок;
Ctrl	выстрел;
/	выбор оружия;
U	включение и выключение управления мышью;
\	выравнивание головы по центру (при управлении мышью);
S	выравнивание головы по центру (при управлении с клавиатуры);
A	поднять голову;
Z	опустить голову;
Esc	вызов главного меню;
F2	сохранение игры;
F3	загрузка предварительно сделанного сохранения;
F4	меню опций;
F5	меню сетевой игры;
F6	быстрое сохранение текущего этапа;
F9	быстрая загрузка сохранения текущего этапа;
F10	выход из игры в операционную среду;
F12	сохранение экрана;
+ / –	вывод и удаление с экрана информационной панели.

Оружие

Игра предлагает вам восемь видов «игрушек для настоящих мужчин»:




1 — однозарядное ружье с бесконечным запасом патронов;

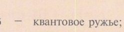


2 — двуствольное ружье (за раз расходует два патрона);

3 — ручной пулемет;



4 — оружие, стреляющее острыми дисками. Обладает высокой скорострельностью и большой убойной силой;




5 — квантовое ружье;

6 — многозарядный гранатомет;



7 — мины. Поставив мину, отойдите. Она сработает, когда на нее наступят;



8 — энергетическая ручная пушка, стреляющая разрывающе-ослепляющими ракетами. Очень опасна при применении на близком расстоянии.

Прохождение

Level 1 — Первый этап

Дождь. Улица. Перед вами — фонарные столбы. В доме слева раскачивается пока никем не выбитая форточка. Зайдите в дом и возьмите ключ.

На другой стороне улицы — дверь с небольшой щелью посредине. Постреляйте в щель по мигающей коробочке на правой стене — и дверь откроется. Войдя, идите в дверь направо, оттуда — в проход налево. Попав в коридор, поверните налево. Около двух дверей поверните направо и идите по коридору до комнаты с двумя турбинами.

Нажмите на кнопку справа от входа и идите в дверь.

Обойдите забор справа, нажмите кнопочку и вернитесь к двум дверям. Выбрав дверь, в рисунке которой преобладает желтый цвет, шагните внутрь.

Далее идите все время влево до развилки, где вы увидите справа и слева красные двери. Вам нужно в дверь направо. Нажав поочередно кнопку и рубильник (заработают вентиляторы), бегите обратно в помещение.

Двигаясь по левой стене, вы найдете дверь за решеткой. Войдя, идите все время налево, нажмите кнопку и найдите в этом же помещении выход на улицу (это и есть «EXIT» — выход с этажа).

Level 2 — Второй этап

Идите направо в дверь. В комнатке ткнитесь в правую дверь — и сзади откроется стена.

Зайдите в образовавшийся проход и поверните направо. Нажмите на рычаг и вернитесь в комнатку. Там открылась дверь, идите в нее.

В комнате с двумя стульями нажмите кнопку. Идите на улицу. Откройте ворота и идите прямо, пока не упретесь в тупик с тремя дверями. Зайдите в правую.

За шкафом найдите кнопку и нажмите ее — откроется противоположная дверь. Идите туда.

В конце столовой, справа, есть дверь. Войдите в нее и остановитесь. Правая и левая стены стеклянные. Если их разбить, можно зайти в секретные комнаты. В секретной комнате, находящейся слева от входа, есть лесенка, ведущая к вентиляционной трубе. Чтобы попасть в трубу, выстрелите в вентиляционную решетку.

Теперь о двери с надписью «REFRIGERATOR». За ней стоит холодильник с тушами, которые нужно уничтожить всех до одной. Подергав рубильники и взяв «золотой» ключик, идите на улицу.

Гуляя по кругу (по правой стенке), отыщите дверь, отпирающуюся желтым ключом. Открыв ее, вы увидите перед собой броневик, слева — лестницу, ведущую в стену, а справа — дверь.

Идите в дверь и нажмите кнопку. Вернитесь к лестнице. Поднимитесь по ней и перепрыгните на соседний мост. Повернув на мосту вправо, разбегитесь и перепрыгните на мост в противоположной стене.

Идите налево до проема в стене. Откроется вход в голубой коридор. Найдите там два рубильника. Выйдя из этого коридора, поверните направо. На складе, в самом конце, лежит зеленый ключ.

Топайте на улицу (пора бы и свежим воздухом подышать). В центральном сооружении вас ждет последняя запертая дверь, за которой — следующий этап.

Level 3 — Третий этап

Покинув лифт, идите в левую дверь. Выстрелив по вентилятору, лезьте в туннель. Выйдя из него, вы увидите три двери. Вам нужно в дверь-вертушку. За системой вентиляции расположена кнопка. Выстрелите в нее — и откроется стеклянная дверь. Идите в нее. В шкафу лежит желтый ключ.

Теперь вам надо зайти в третью дверь. Идите по вентиляции до конца, а потом — в зал с голографическим глобусом. Нажмите две кнопки, чтобы открыть стеклянные двери, и включите рубильник. Быстро бегите налево: дверь открывается на несколько секунд. Пройдите по коридору.

Попав в помещение со значками радиации, держитесь правой стены. За стеклянными дверями нужно нажать рубильник. Выбравшись оттуда, идите во вторую ракетную шахта справа. За ракетой находится вентиляционный туннель, дойдя до конца которого, вы попадете на следующий этап.

Level 4 — Четвертый этап

Вы стоите в кислоте. Сзади — стена, а впереди, за решеткой — «EXIT».

Развернувшись на 180 градусов, пятьтесь к выходу спиной. И тогда (о чудо!) откроется та стена, у которой вы стояли первоначально. Поспешите оказаться на противоположном берегу.

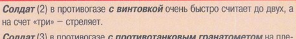
Перед вами три туннеля. Уняв дрожь в коленях, откройте глаза, наберите побольше воздуха в легкие и идите в

Досье на монстров

Все стреляющие и что-нибудь метающие враги очень опасны на расстоянии, т. к. палят в вас с удивительной меткостью. Все ходячие и ползающие неприятели – просто звери. Им даже автоматы не дают.

Монстры первого эпизода

Скорпион (1) – дикое и кровожадное насекомое, которое подкрадывается, не издавая никаких звуков. Если вовремя не заметить его, он доведет свою кровавую миссию до плачевного конца. Убить скорпиона легко.



Солдат (2) в противогазе ***с винтовкой*** очень быстро считает до двух, а на счет «три» – стреляет.

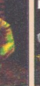
Солдат (3) в противогазе ***с противотанковым гранатометом*** на плече и лазерным прицелом. Серьезный противник.

Летающий солдат (4). Также имеет противогаз, стреляет из огнемета. Советуем вам просто выключить ему турбоускоритель.

Одноногая ***лазерная пушка*** (5) стреляет одиночными зарядами.

Главный монстр первого эпизода – огромный такой ***«шкаф» с ранцем*** (6) за спиной (неизвестно зачем). Вместо рук у него – пушка и агрегат, смахивающий на бензопилу.







конец самого длинного туннеля (средний). Там вам скажут, что необходим зеленый ключ.

Идите обратно. Поверните направо и, пройдя через небольшой мостик, с которого вас постоянно будет сносить в сторону, возьмите заветный зеленый ключ. Потом вернитесь в средний туннель, откройте дверь, но не спешите хватать бронежилет. Как только вы сделаете это, появится жуткий монстр, справиться с которым очень не просто. Обратите внимание, что впереди справа на стене написано «EXIT». Как только возьмете бронежилет, бегите туда и ждите, когда справа откроется дверь.

Держась правой стены, идите по коридору, пока за одним столбов не увидите проход. Зайдите туда и нажмите кнопку.

Выйдите в коридор и снова идите по правой стенке до следующей кнопки. Нажав ее, бегите назад к тому месту, где был бронежилет, и далее прямо. В конце коридора – рубильник, открывающий решетку, а справа – коридор с турбиной в конце. Слева в этом коридоре есть кнопка, которую нужно нажать.

Заманите «босса» в туннель с турбиной, чтобы она его засосала и разрубила. Идите по коридору к турбине. Не нарвавшись на нее, поверните налево, нажмите рычажок, возьмите рюкзак с патронами, который остался от «босса», и идите к стене с надписью «EXIT». Упритесь в нее и, когда она сдвинется, шагните в темноту.

Level 5 – Пятый этап

Вы стоите на лестнице перед древнеегипетским зданием. Чтобы попасть внутрь, идите направо до самого конца. На стене дома вы увидите глубокие трещины, так хорошо знакомые поклонникам игра **Duke Nukem**. Взорвите эту стену.

Из помещения, в которое вы попадете, идите в дверь и поверните во двор налево. Обойдите столб и идите в следующий дворик. Держитесь правой стены – и вы попадете в туннель, где лучше двигаться спиной. Включите рубильник в конце туннеля и идите в дверь, за которой находится желтый ключ.

Вернитесь к столбу, вставьте в него ключ и идите в левый двор. Зайдите в двухстворчатую дверь. Справа в комнате есть потрескавшаяся стена. Взорвав ее, двигайтесь по подземному ходу вправо до упора. Откроется проход. Идите по нему, пока не окажетесь на улице. Напротив вы увидите темный проход. Вам – туда.

Level 6 – Шестой этап

Обойдя гробницу и пройдя по коридору, вы дойдете до развилки. Вам нужно направо. В конце коридора справа вы увидите комнату с синими статуями, а слева – дверь, в которую вам нужно идти.

Зайдя в дверь, не включайте рубильник и возьмите бронежилет. А потом, дождавшись, когда откроется дверь, очень быстро включите рубильник и бегите к выходу.

Идите в комнату со статуями. Справа открылся проход. Идите в него и нажмите кнопку.

Вернитесь в коридор, из которого пришли, и идите прямо, в ту часть коридора, где вы еще не были. Перед решеткой поверните направо и идите в узкий проход. Вы окажетесь перед маленькой лесенкой и решеткой. Обойдите их справа и идите в большой зал с кучей проходов. Вам – в арку, а на развилке – направо.

Пройдите между решетками, поменяйте оружие на более мощное. На очередной развилке поверните налево. Спустившись с лесенки, идите во второй проход слева (он самый темный). По дороге вам попадется лужа крови, наступите в ее – и откроется проход в стене. Идите туда.

Включите рубильник и тем же путем вернитесь к лесенке – туда, откуда пришли.

Обойдите лестницу (лучше это делать по карте, чтобы не сбиться с пути) и зайдите в проход. Пройдя сквозь сдвигающиеся стены, обратите внимание на деревянную калитку слева. Добравшись до конца коридора (ищите кнопку), вернитесь к калитке.

Пройдя в забрызганную кровью дверь, вы снова попадете в комнату со статуями (см. третий абзац). Идите к деревянной решетке из четвертого абзаца. Одна ее часть уже открыта. Теперь, пока правая стена надвигается на вас, быстро пробегите по коридору. Добегите до места, где стена не едет, и в нише включите рубильник.

Вернитесь к деревянной решетке и возьмите желтый ключ. Дверь закроется, и вы окажетесь в замкнутом пространстве. Взорвите стену справа от двери (ту, которая только что закрылась).

Далее, чтобы не заблудиться, держитесь левой стены. Войдя в комнату, идите ко второй лестнице справа. Пройдя по коридору, вы попадете в такую же комнату. Идите налево. В конце комнаты, слева, откройте камен-

ную дверь (очень похожа на стену) и в комнате включите рубильник.

Выйдя из комнаты, поверните налево. Когда будете идти по коридору, не мечтайте: там встречаются монстры. В самом конце большого зала включите два рубильника (обратите внимание на двойную деревянную решетку между ними). У входа в зал, справа и слева, откроются стены.

Сходив в обе стороны и включив два рубильника, вернитесь к двойной деревянной решетке. Вы опять оказались в самом начале этапа. Стрельните по гробнице и идите в открывшуюся дверь – это и есть выход.

Level 7 – Седьмой этап

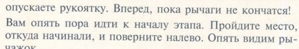
Идите по правой стене до окошечка, за которым видно озеро лавы. Перепрыгните лаву. Вам нужно оказаться на противоположной стороне. Сходите направо и налево, там за каменными дверями спрятаны два рубильника. Включив их, идите в открывшийся ранее проход. Все время держитесь правой стороны, пока не уткнетесь носом в очередной рубильник.

Выйдя из коридора с рубильником, вы дойдете до решетки, за которой находится щит. Поверните направо, поднимитесь по лестнице и идите до конца коридора. Справа будет проход. Вам – туда.

Разбейте статую змеи и возьмите ключ из открывшейся в стене ниши. Вернитесь к озеру лавы. Чтобы не плутать, держитесь все время правой стены.

Останьтесь на островке среди лавы. В нишах справа и слева есть рубильники. Неужели непонятно, что с ними надо сделать?!

Вернитесь к началу этапа. Когда вы начинали, то шли направо, а теперь пройдите в противоположную сторону, к каменной двери.



Войдите в дверь. Перед вами рычаг. Опустите его. Двери сзади закроются, а двери впереди откроются.

Бегите в открывшуюся дверь. «Все рычаги вниз!» – орете вы и вновь опускаете рукоятку. Вперед, пока рычаги не кончатся!

Вам опять пора идти к началу этапа. Пройдите место, откуда начинали, и поверните налево. Опять видим рычажок...

Слева (или справа) по коридору обойдите этот участок. Видите окошко, за которым кислота? Пройдите по платформам над едкой жидкостью и поверните направо.

Недалеко за углом – мост. Чтобы опустить противоположную сторону, нужно стрельнуть по ней. Но прыгать все равно придется.

Спрыгните в левый проход и поверните налево (там раздвижная дверь). Зайдите и идите налево. Пройдите по небольшому туннелю, похожему на камин. Вы увидите четыре арки. Начните с первой: там два рубильника. Включив их, идите в последнюю арку. Подойдите к лучу и обернитесь – откроется ниша с рычагом. Ну вот и всё. Пора на выход.

Level 8 – Восьмой этап

Вам придется проявить здесь чудеса ловкости и быстроты. Идите в открытый проход. Будьте осторожны: впереди ров с острыми шипами. Его нужно перепрыгнуть с разбегу. Идите по коридору, собирайте оружие. Когда встанете на каменный пол (в виде мостовой), посмотрите вдоль рва с шипами. Видите колесо с рычагом? Чтобы переключить его, выберите оружие помощней и выстрелите чуть выше – от скалы отколется кусок и, падая, нажмет на рычаг.

Вернитесь к началу этапа. Там открылись решетки. Зайдите в проход, где вы еще не были.

Попрыгав по островкам (только долго на них не задерживайтесь) и прихватив на них ключ, откройте дверь. Прямо перед вам – дверь в зал со сфинксом. Вам нужно полностью разрушить статую. После разрушения передней части сфинкса из него появится мерзкое чудовище. Не обращая на тварь внимания, продолжайте разрушать статую. Должна открыться дверь в левый коридор из ребер. Там можно вести партизанскую борьбу.

Сразу после уничтожения статуи начнется обвал. Вам нужно попасть за статую, повернуть направо (во второй коридор из ребер), добежать до его конца, повернуть налево и броситься в объятия спасительного луча. Делать это нужно очень быстро.

Level 9 – Девятый этап

Сойдя с мостика, поверните налево и идите вдоль домов до конца. Снова поверните налево. Вы попадете во дворик с колодцем, справа – светильник в виде дракона.

Зайдите в дверь рядом со светильником. В комнате две двери: справа и слева. Вам – в левую.

В столовой подойдите к первому столу, запрыгните на него и идите в правый проход. Там спрятан синий ключ.

Возвратившись в столовую, зайдите за железную решетку. Пройдите через арку, поднимитесь по лесенке и поверните налево. Идите к воротам. Когда выйдете из ворот, идите по левой стене до первой двери. Войдите в нее, а затем – в следующую комнату, где находится желтый ключ.

Вернитесь к воротам, от которых вы пришли сюда. От ворот идите по правой стене, пока ваши зоркие глазки не заметят толстую дверь в грубо отесанной бревенчатой арке. Открыв ее, вы увидите кресты, высеченные в сером камне. С любой стороны зайдите в церковь и постреляйте в витражи. Один из них скрывает дверь, за которой находятся серебряный ключ и крест-кнопка. За некоторыми другими витражами – потайные комнаты.

Монстры второго эпизода

Первобытный человек (7), одетый в шкуры, – это злобное существо, бросающее в вас камни.

Мертвец-мумия (8) очень громко орет, применяя при этом ультразвук, отчего ваша «жизнь» быстро превращается в пар. В противоборстве с мумией могут пригодиться затычки для ушей.

Египтянин (9) с мечом, щитом и львиной головой.

Палач (10) в трусах и с топором. Мощный мужик.

Главный монстр второго эпизода – ***сфинкс*** (11).






Выбравшись на улицу, вы увидите перед собой дом. Обходите его слева, пока не выйдете на дорожку, вымощенную светлым камнем. Идите по ней – и она приведет вас к следующему этапу.

Level 10 – Десятый этап

Для начала сходите налево (на кладбище) и возьмите там желтый ключ. Вернитесь к мосту. Чтобы опустить вторую часть моста, стрельните по ней. Прыгните на другую сторону и идите прямо.

Слева в небольшом проходе находится колесо, поднимающее решетку впереди. Идите в открывшийся проход. Перед собой вы увидите два креста, доспехи и щит. Сначала идите направо.

Остановитесь у входа в столовую. Сзади находится колесо-рубильник. Нажав его, пулей летите через столовую, затем налево. Пройдя между прессами с шипами направо, бегите прямо к колесу-рубильнику и мимо шипов налево. Как только почувствуете себя в безопасности, отдышитесь и идите направо, в комнату с колоннами.

Слева в этой комнате есть запертая дверь, а впереди – большой проход. В него-то вам и нужно идти.

В конце тронного зала, справа, есть комната, где находится серебряный ключ.

Вернитесь в комнату с колоннами и отоприте дверь. В конце библиотеки отодвиньте от стены полку с книгами. За ней – проход в комнату, где есть колесо-рубильник.

Вернитесь к тому месту, где недавно вы видели два креста, доспехи и щит. Идите в проход слева от крестов и щита. Поднимитесь по любой лесенке. Спрыгнув в ядовитую жижу, идите направо.

Выбравшись на бережок и пройдя по коридору, опять спуститесь в прохладную водичку и идите налево по очень длинному туннелю с ядовитой водой, пока слева не заметите ход. Идите по нему до конца, возьмите золотой ключик. Вернитесь к длинному туннелю, поверните направо и ищите на левой стороне вход (там вы услышите веселое похрюкивание).

В небольшом парке найдите колесо-рубильник и ход с решеткой. Сохранитесь – рядом с дверью – шипы.

Нажав на колесо, летите к решетке. Как только проскочите опасное место, поверните направо и разбейте лопасти мельницы. Вот и конец этапа.

Level 11 – Одиннадцатый этап

Попав на этот этап, палите во всю мочь. Прикончив свиней, идите по коридору, пока не попадете в комнату, где есть две двери-решетки и проход. Вам – в него.

Зайдите в раздвижные двери. Перед вами находится рубильник, управляющий платформой.

Нужно повернуть направо и идти в проход. Пройдя по туннелю, вы увидите дверь, а за ней – коридоры: направо и налево. Вам нужен правый коридор. Рано или поздно дорога приведет вас в комнату с серебряным ключом. В этой же комнате есть темный проход. Идите в него и соберите оружие. Затем вернитесь к дверям-решеткам описанным в первом абзаце и откройте ту, что поуже.

Зайдя в комнату, идите не торопясь по проходу. Примерно на середине пути вы увидите слева острое лезвие, торчащее из стены, а впереди – рубильник. Стрельните в рубильник, чтобы вас не разрубило на мелкие куски. Теперь смело идите вперед, возьмите ключ и идите обратно к дверям-решеткам.

Открыв большую решетку, идите в проход, где вы еще не были. Вы попадете в комнату с рубильником (его нажатие пока ничего не дает вам). Идите в левую арку и, придерживаясь левой стены, доберитесь до маленькой дверки. Во дворе вам придется попотеть, раскидывая врагов направо и налево. Зато золотой ключ будет вашим.

Вернитесь в комнату с рубильником (см. предыдущий абзац). Он откроет раздвижную дверь, за которой находится еще один рычажок.

Нажав его, выходите и идите в противоположный конец комнаты. В проеме вы увидите ядовитую жидкость и платформы. Прыгните на левую платформу, а затем в проход слева. Попав на нормальный пол, поверните направо, затем по лестнице идите налево и еще раз поверните налево, к выходу.

Level 12 – Двенадцатый этап

Перед вами – стена. Обойдите ее с любой стороны и нажмите первый рубильник. Вернитесь к началу этапа: стена отодвинулась. Включите второй рубильник. Выходя, поверните направо, в открывшийся проход.

Видите мост с ответвлением вправо? Сначала идите прямо, дерните первый рубильник. Второй рубильник нетрудно найти на ответвлении моста.

Вернитесь к началу этапа и пройдите во второй открывшийся проход. В комнате с большими столами держитесь правой стены. Поднимитесь по лесенке и по столам дойдите до золотого ключа. Вернитесь к началу этапа: теперь открыт и третий проход.

Пройдя по мосту, поверните направо. Дерните рубильник и идите налево.

Оказавшись на берегу ядовитого озера, подойдите как можно ближе к воде. Появится плита, по которой вы сможете идти над кислотой. Когда кончится одна плита, появится следующая. В итоге, чтобы достичь противоположного берега, вам останется перепрыгнуть лишь небольшое расстояние.

Войдя в дверь, идите прямо в зал, и, увертываясь от монстра и летучих мышей, нажмите на три креста, расположенные в трех стенах: сначала на левый (относительно входа), потом на правый и на средний. Появится луч света. Заманите монстра в луч, а

Монстры третьего эпизода

Джокер (12), он же ящер, он же клоун. Где взял протез, метающий остро заточенные металлические диски, – не сознается.

«Крутой» ***викинг*** (13) носит щит, меч и шлем с рогами. Очень больно бодается.

Полуразвалившийся ***скелет в доспехах*** (14) со щитом и мечом стреляет огнем. Если сделать ему подножку, то можно будет взять на память руку или ногу.

Саблезубый кабан (15). Смачно похрюкивая, по кусочку пожирает ваше тело, причем делает это очень быстро.

Главный монстр третьего эпизода – ***крылатый бычок*** (16) с двумя мечами.













когда чудовище поджарится, выйдите назад, в дверь. Вы увидите выход.

Level 13 – Тринадцатый этап

Войдя в дверь, вы увидите справа запертую дверь, а слева – темный коридор. Идите сначала в коридор. В его конце возьмите зеленый ключ и вернитесь назад. Откройте дверь. Вы окажетесь в комнате, где слева – запертая дверь, а впереди – три окна.

Разбив стекла, вы должны попасть выстрелами в две желтые кнопки с крестиками. Откроется дверь.

Входите, поднимитесь по лестнице, мимо кнопок и разбитых стекол. Вы придете к развилке. Вам – налево. Пройдя все коридоры, вы снова окажетесь у развилки. Перед вами – окна, справа – запертая дверь, а слева – рубильник.

Открыв дверь, телепортируйтесь и откройте одну из дверей. Идите по кругу. Сначала разыщите рычажок, а потом и выход.

Level 14 – Четырнадцатый этап

Поверните налево и идите в дверь. Идите по коридорам до тех пор, пока не придете в закуток с рубильником. Включив его, уносите ноги, иначе вас придавит стена.

Идите в открывшийся проход. На развилке поверните налево и идите до двери. Зайдите и возьмите зеленый ключ.

Думаю, что по пути вы не ловили ворон и заметили рубильник. Переключите его.

Точно позади вас откроется дверь, и вы увидите желтый ключ. Но, забежав внутрь, вы окажетесь в ловушке. Чтобы выйти, для начала сходите в проход слева. Включите рубильник, спрятанный за ящиками. Теперь пройдите в проход справа, там тоже нужно переключить рубильник. Выйдя отсюда, вы увидите, что стена отодвинулась – вы снова оказались в знакомом коридоре.

Вернитесь к началу этапа. Пройдите в дверь, находящуюся справа. Переключите рубильник, развернитесь и идите к выходу. Слева вы заметите туннель. Вам – туда. Идите по туннелю прямо, никуда не сворачивая. На развилке поверните налево.

В комнате с решеткой зайдите за нее и поднимитесь по платформам-ступенькам. Вы дойдете до коридора из платформ. Поверните направо и прыгайте по платформам до конца. Вы окажетесь за рубильником из предыдущего абзаца. Справа от вас – дверь, но пока она заперта.

Идите по коридору, пока не наткнетесь на большую запертую дверь, для которой требуется синий ключ. Справа от нее есть проход. Зайдите в него и включите рубильник. Вернитесь к двери предыдущего абзаца и пролезьте в вентиляционную трубу. Старайтесь не попасть под лопасти пропеллера. Если вы успешно доберетесь до конца трубы, то без труда найдете комнату с синим ключом.

Вернитесь к большой двери, войдите и поверните налево, за решетку. Включите рубильник – вот выход и открыт.

Монстры четвертого эпизода

Киборг № 1 – ***маленький монстрик*** (17), бегающий на четырех лапах. Когда подбегает к вам, начинает колошматить двумя передними конечностями. Жутко вредная тварь.

Киборг № 2 – ***монстр среднего роста*** (18). Его правая рука – лазерный пулемет, стреляющий короткими очередями. Левая рука оснащена острыми когтями.

Киборг № 3 – ***двухметровый монстр*** (19). Вместо рук – лазерные многоствольные пулеметы. Может стрелять очередями долгое время.

Главный монстр четвертого эпизода – огромный живой ***цветок-мутант*** (20). Пораженное радиацией растение в результате опытов над сумасшедшим человеком приобрело мозг и мысли того безумца.



Level 15 – Пятнадцатый этап

Пройдите по коридору. Войдя в дверь, вы окажетесь в комнате с закрытыми телепортаторами. Для начала вам нужно идти в левую дверь.

На развилке поверните налево. Теперь, куда бы вы не пошли, рано или поздно вы увидите проход напротив решетки. Идите в него и налево.

Дернув рубильник в самом конце прохода, вернитесь в комнату с телепортаторами. Решетка одного из них поднялась – зайдите в него. Вас переместят в комнату с зеленым ключом. Возьмите его и вернитесь к развилке.

Пришло время исследовать второй проход. Идите по нему до конца, придерживаясь правой стены. Проходя мимо ящиков, обратите внимание на бочки в углу. Если перепрыгнуть через них или взорвать их, то вы попадете в секретную комнату.

В конце коридора есть дверь, а рядом – ящики. Обратите на них пристальное внимание. Войдите в дверь и отыщите в центре комнаты на столбе рубильник.

Пройдя в открывшуюся дверь, идите налево. Над знакомыми вам ящиками вы увидите кнопку, по которой нужно стрельнуть.

Вернитесь в комнату с телепортаторами. Если вы пойдете в дальнюю правую установку (относительно двери, в которую вы только что вошли), то попадете на склад оружия, который видели за решеткой. Ближний правый телепортатор перенесет вас в комнату с желтым ключом.

Взяв желтый ключ и дернув все четыре рубильника, идите в дверь. В конце комнаты с клеткой посередине находится рубильник. Нажав его, развернитесь и идите в правый проход. Там в правой стене есть комната с еще одним рубильником. Нажмите его и идите в комнату с клеткой.

Пройдите в противоположную дверь. Идите прямо по коридору, поднимитесь по лестнице и, когда дойдете до железного решетчатого пола, посмотрите налево. Вдалеке вы увидите кнопку. Стрельните по ней и идите по выдвинувшемуся мостику в проход, находящийся справа от кнопки.

В конце комнаты, дернув рубильник, идите вдоль левой стены и ищите комнатку с еще одним рубильником. Нажав его, отыщите в той же стене проход, а в нем – лестницу.

Идите до прохода слева, сверните туда. Теперь, выйдя к телепортаторам, идите в правый, ближний. Паря в вентиляционной трубе, вы найдете: справа – секретную комнату с базуками, прямо – аптечки и патроны. Если это добро вам не нужно, то, попав в комнату с телепортаторами, идите в дверь, в которую еще не входили; потом отправляйтесь прямо.

CHASM: THE RIFT

Пройдя по лестнице к мосту, вы должны как можно быстрее пробежать по нему к лучу.

Level 16 – Шестнадцатый этап

Сначала идите в правую дверь. Идите по коридору прямо, а на развилке поверните налево. Переключите там рубильник.

Вернитесь к началу этапа. Ради прикола зайдите в левую (открывшуюся) дверь и возьмите платиновый значок «истинного чазмера» (от «chasm» – название игры), пригодится. Далее идите к двери с изображением жука.

Как только вы войдете в соседнее помещение, чудовище распластает щупальца по всему полу и вам от него не уйти. У вас есть несколько секунд, чтобы пулей влететь в двери, подбежать к правому или левому дальнему углу и, воспользовавшись светильником как ступенькой, забраться на полку.



Стоя на полке, прижимайтесь спиной к стене. Чудовище обладает притягивающей силой. Стреляйте в него из чего-нибудь не очень большого, но и не очень маленького, чтобы временно лишить его сознания. В этот момент его «ротик» откроется. Весело выхватывайте самый большой нож (или базуку какую-нибудь), прыгайте в этот «миленький ротик» и отрезайте там всё, что отрезается.

Если вам удалось проделать всё это и остаться в живых, то вы с гордостью можете насладиться заслуженной победой. Поздравляю!

Роман Облизин

НОВОСТИ

29 декабря компанией *Auric Vision* будут начаты продажи пародийного квеста **GAG**, разработанного *ZES't Studio.*

Можно сказать с уверенностью: данный продукт у *Auric Vision* получился. И графика, и музыка оказались смешаны в нужных пропорциях. Эротический юмор и картинки не давят, а очень гармонично вписываются в пейзаж (хотя обнаженные части тела часто прикрывают пингвины). Многих наверняка рассмешат пародийные моменты, заставляющие вспомнить **Myst**, **Phantasmagoria**, **Lighthouse**, **Full Throtle** и пр.

Сценарий игры достаточно сбалансирован. Все действия логичны и не требуют мозгодробительного штурма. В игру внесены и элементы аркады: вам предстоит выиграть несколько встроенных мини-игр, чтобы получить предметы, необходимые по сценарию. Погибнуть в игре или застрять в тупике нельзя – это принцип разработчиков.

***

С 22 декабря *Soft Club* начинает продажи частично локализованных игр **FIFA '98**, вертолетного имитатора **Apache Long Bow 2** и **Armored Fist 2**. К Новому году компания планирует выпустить в продажу **Wing Commander: Prophecy**. Игра выйдет на трех дисках с документацией на русском языке и будет стоить 25 долл. В этой акции фирма *Electronic Arts* пошла на серьезные уступки, снизив цену. Пожалуй, это первый шаг *EA* в освоении российского рынка.

Фирма *Electronic Arts* намерена серьезно работать на российском рынке. Главное внимание будет уделяться вопросам локализации новых игр и снижения цен.

Если данная совместная акция *EA* и *Soft Club* будет иметь успех, то можно смело ожидать, что в следующем году появится около пятнадцати новых игр с полной локализацией, а цена останется на уровне 25 долл.

***

Компания *ASC Games* сообщила, что получила права на издание на территории Северной Америки игры **Grand Theft Auto**. Компьютерный вариант игры должен появиться к 1 февраля 1998 г.

В этой гонке игрок выступит в роли «друга» мафии. Ему предстоит пройти 200 миссий и проехать 6.000 миль по пыльным дорогам, фривеям и другим автопутям. Кроме этого представится возможность красть машины, которых, кстати, насчитывается тридцать видов.

***

Компания *Cyclone Studios* сообщила о начале работы над игрой **Uprising II**, продолжением известной **Uprising**. Эта игра представляет из себя помесь боевика с действием от первого лица и стратегии в реальном времени.

***

Компания *Westwood Studios* выпустила патч поддержки акселераторов трехмерной графики к игре **Lands of Lore: Guardians of Destiny**.

***

Компания *Valve Software* сообщила, что версия 1.6 популярного редактора уровней Worldcraft будет поддерживать новые игры **Quake II** и **Hexen II**. Для всех зарегистрированных пользователей обновление до версии 1.6 будет бесплатным. Правда, сейчас существует только бета-версия редактора, но к началу 1998 г. должна появится и полная версия.

***

Компания *BioWare* сообщила об официальном появлении дополнительного диска **Shattered Steel Mission Pack** с двадцатью новыми миссиями к игре **Shattered Steel**. Самое приятное, что дополнение распространяется бесплатно.

***

Компания *Sierra* выпустила патч к игре **Lords of Magic**. Он должен на 30 – 80 % увеличить скорость загрузки игры, а также исправить некоторые найденные ошибки.

Кроме того, *Sierra* выпустила новый патч к игре **Birthright**. Занимает он 1,6 Мбайт.

***

Появился новый патч к игре **NBA Live '98** компании *EA Sports*.

***

Компания *Talonsoft* выпустила окончательную версию патча к игре **East Front**.

***

В конце декабря компания *SSI* планировала выпустить патч версии 1.1 к игре **Steel Panthers II**. В него войдут исправления двадцати пяти ошибок, найденных в игре, а также новые виды вооружения. А еще патч улучшит модель боя. Повысится эффективность пехоты и артиллерии.

***

Компания *«Амбер»* начала продажи локализованного проекта **«Мечты: Во сне и наяву»**, являющегося полностью русифицированным вариантом игры **Dreams** французской компании *Cryo*. Это уже второй полностью локализованный проект от *Cryo*. Первенцем были **«Сказания о Драконе»**, переведенные ныне не существующей компанией *«Апокриф»*.

Ряд игр от *Cryo* будет продолжена *«Амбером»*. Как сообщил Олег Кожухов, президент компании *«Амбер»*, в январе состоится встреча с представителями *Cryo*, которая должна закончиться подписанием эксклюзивного соглашения между двумя компаниями на полную локализацию всех продуктов *Cryo* на российском рынке.

***

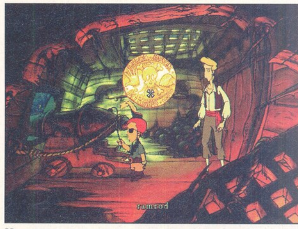
Как сообщил директор компании *«Азия»* Олег Штейман, в ближайшее время можно будет ожидать появления на российском рынке полностью локализованных старых и новых игр от западной компании *Mindscape*. После выхода полностью русифицированного варианта **Su-27 v1.5**, фирма только упрочила свои намерения и твердо обещает, что российская премьера сиквела **Su-27 2.0** пройдет без задержек – в один день с мировой премьерой.

Информационное агентство «Galaxy Press»

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Разработчик	Lucas Arts
Издатель	Lucas Arts
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Проклятие острова обезьян – *третья часть знаменитой серии* **Monkey Island.** *Эти приключения очень популярны благодаря потрясающему юмору и отличной графике.*
Действие происходит в Карибском море, на пиратских островах. Главный герой игры находчивый Гайбраш с помощью хитрости постоянно спасает свою возлюбленную Элейн, с которой регулярно случаются всевозможные неприятности, и попутно борется с главным злодеем Карибского бассейна – капитаном Лечаком.
Игроману поможет знание английского языка. Вообще-то, чтобы пройти игру по руководству, достаточны минимальные познания, но вряд ли в этом случае вы поймете, почему эта игра занимает верхние строчки всех хит-парадов. Нужно вслушаться (или вчитаться) в диалоги персонажей – и тогда целая неделя смеха и прекрасного настроения вам гарантирована.



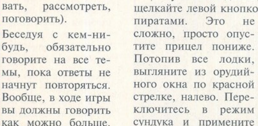
Прохождение

В начале игры вам предлагается выбрать уровень сложности игры: обычный или «Mega-monkey». Обычный уровень сложности является урезанным вариантом от «Mega-monkey» и отличается слегка уменьшенным количеством загадок. Советуем сразу выбирать «Mega-monkey». Различия между обычным уровнем сложности и «Mega-monkey» оговариваются в конце каждой части.

Если вы хотите прервать вступительный ролик, нажмите `Esc`. Этой же клавишей можно прервать любой монолог в игре, если он кажется вам слишком длинным. «Пауза» включается нажатием пробела.

Меню установок игры можно вызвать в любой момент нажатием `F1`. Вы можете сохранить до 102 игр.

Для использования предмета или разговора необходимо щелкнуть на объекте (курсор должен быть красным; внизу экрана появляется название предмета) и не отпускать кнопку мыши. Появится медальон с тремя изображениями: руки, глаз и попугая, подразумевающими соответствующие действия (взять или использовать, рассмотреть, поговорить).



Системные требования

Операционная система – Windows 95.

Процессор – Pentium 90.

Оперативная память – 16 Мб.

Прочее оборудование: аудио- и видеоплаты, совместимые с DirectX 5.0.



Беседуя с кем-нибудь, обязательно говорите на все темы, пока ответы не начнут повторяться. Вообще, в ходе игры вы должны говорить как можно больше. Никогда не знаешь, кто и когда выдаст необходимую информацию.

Все найденные по ходу игры предметы помещаются в дорожный сундук. Режим просмотра сундука включается и выключается щелчком правой кнопки мыши. Если предметов в сундуке больше, чем помещается на одном уровне сундука, то в верхней его части появляется стрелка. При нажатии на нее становится доступен другой уровень сундука. Когда необходимо применить один предмет вместе с другим (смешать, закрепить, намазать и т. п.), то, щелкнув на первом предмете в сундуке левой кнопкой мыши (появится красный контур), поднесите его к другому и щелкните еще раз.

Чтобы вернуть выбранный предмет в сундук, щелкните правой кнопкой.

Если необходимо использовать предмет из сундука в игровом мире, то, захватив, вынесите его за пределы сундука к краю экрана.

Первая часть. The Demise of Pirate Zombie LeChuck – Провал пирата Лечака

Вы начинаете игру в трюме пиратского судна, осаждающего остров.

Возьмите со стены шомпол (ramrod) и поговорите с маленьким пиратом. Фраза «Твоя попытка стать пиратом провалилась» («You're a failure as a pirate») приведет вашу беседу к завершению, поэтому, если вам нравится этот остроумный диалог, приберегите ее напоследок.

Пока Уолли бьется на полу в слезах, подберите с пола его пластмассовый крюк (plastic hook).

Пришло время пострелять из пушки (инструмент – «рука»). Пушка наводится движением мыши, для выстрела щелкайте левой кнопкой. Вы должны поразить лодки с пиратами. Это не сложно, просто опустите прицел пониже. Потопив все лодки, выгляните из орудийного окна по красной стрелке, налево. Переключитесь в режим сундука и примените шомпол к пластмассо-

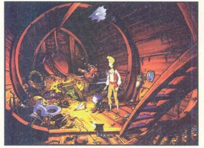


вому крюку, чтобы получить палку с крюком на конце (gaff).

Послушайте причитания о вселенской несправедливости плавающего на доске черепа по имени Мюррей (Murray). Оптимальна такая последовательность диалога: «Lose Something?» — фразы со словами «doorstop», «BOB», «candle», любой саркастический возглас, «eyeballs», «wear» и «bald».

После этого палкой с крюком достаньте плавающий в воде ошметок (debris). Вы получите руку скелета (skeleton arm) и саблю (cutlass). Ради смеха предложите черепу руку скелета, а затем ударьте Мюррея палкой с крюком. Вернитесь по красной стрелке внутрь. Пора выбираться отсюда.

Помните закон Ньютона, согласно которому каждое действие вызывает равное по силе и противоположно направленное противодействие? Итак, вооружившись знанием физики, саблей (cutlass) разрубите веревку (restraint rope), привязывающую пушку к борту судна и ограничивающую ее откат, а затем стрельните из пушки («рука»). После череды событий, повлиять на которые вы не сможете, ваш герой окажется в трюме, наполненном сокровищами.

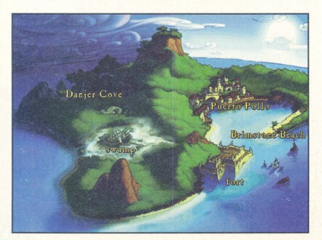


Выбраться отсюда можно только через отверстие наверху. Подберите мешок (bag). Он заполнен мелкими монетами (wooden nickels). Под мешком обнаружится кольцо с алмазом (ring). Возьмите и его. Алмаз — очень полезная в хозяйстве штука. Используйте ваш алмаз на иллюминаторе (porthole) — и прибывающая вода поднимет Гайбраша к отверстию.

Вторая часть. The Curse Gets Worse — Проклятье начинает действовать

Страшное несчастье постигло Гайбраша. Подарив девушке кольцо, он навлек на Элейн ужасное проклятье. Вся оставшаяся часть игры будет посвящена ее спасению.

Среди тлеющих обломков судна подберите уголек (ember). Затем пройдите один экран направо, дальше по красной стрелке опять направо — и вы переходите в режим карты. Щелкните на изображении болота (swamp), чтобы пойти туда и проведать местную ведьму (Voodoo Lady). Никто лучше нее не знает, как снять проклятие с Элейн. Взойдите на мостик и поговорите с уже знакомым вам черепом Мюрреем (вы еще не раз встретите его в самых неожиданных местах). После этого пройдите на разрушенное судно (wrecked ship), поднимите с пола пасту (paste) и булавку (pin), затем используйте мешок с монетами на автомате по продаже жевательной резинки (gumball machine) — и вы получите целую упаковку ее (pack of gum).





Потяните крокодила за язык, чтобы вызвать ведьму. Говорите с ней, используя все доступные для выбора фразы, пока они не начнут повторяться. Некоторые ответы очень важны, другие — просто для развлечения. К концу разговора Гайбраш узнает, что, во-первых, необходимо добраться до Кровавого острова (Blood Island), чтобы получить кольцо. Во-вторых, чтобы добраться до Кровавого острова, вы должны найти судно, команду и карту. В-третьих, вы должны вырвать Элейн из лап пиратов бухты Данжер. Также обратите внимание на рассказ об Эль-Поло Дьяболо; позднее это окажется полезным.

Итак, самое время заняться поиском корабля, команды и карты. Первым делом необходимо набрать **команду**.

По красной стрелке выберитесь с разбитого судна ведьмы и пройдите на карту острова. На карте используйте левую стрелку (есть несколько вариантов входа в город), чтобы попасть в г. Пуэрто-Поло. Исследуйте доску на стене (disclaimer) справа от маленького пирата — продавца лимонада. Поговорите с ним и купите лимонада. Вас обманули? Не расстраивайтесь, позже у вас еще будет возможность отплатить ему той же монетой.

Прогуляйтесь вправо и изучите таблички (sign) у входа в бухту Данжер (проход к бухте зарос кустарником). Возьмите лист (flyer), прибитый к стене, и по стрелке пройдите в таверну. У вас потребуют подтверждение бронирования. Значит, его нужно еще получить, а уж потом возвращаться сюда. Пройдите еще вправо и по стрелке зайдите в боковую дверь театра (здание с надписью «Speare!»). Исследуйте наклейку с Кровавого острова на дорожном сундуке (travel trunk) в углу. Потом осмотрите пиратский плащ на вешалке и возьмите с него немного перхоти (dandruff). Залезьте («рука») в карман плаща и заберите белую перчатку (white glove). Теперь возьмите волшебную палочку (magic wand). Применив ее к волшебной шляпе (magic hat), вы получите книгу (book). В режиме сундука изучите книгу. Это, оказывается, пособие по чревовещанию. А перхоть, которую вы взяли с пальто, на самом деле — просто вши (lice).

Поднимитесь по лестнице. Гайбраш окажется на верхней галерее с прожекторами, освещающими сцену. Но пока делать здесь нечего, так что спуститесь вниз, потом направо и выйдите на сцену. Если диалоги в игре доставляют вам удовольствие, побеседуйте с пиратом (hideous pirate), изображающим Джульетту. Потом поговорите с актером. Главное для вас — поговорить о Кро-

вавом острове. Актер (он же – режисер и директор театра в одном лице) не хочет, чтобы Гайбраш принял участие в постановке, но зато вы узнаете, что его агент Палидо (Palido) имеет апартаменты на Кровавом острове. А найти его можно на пляже Клуба «Brimstone Beach» (позднее Гайбраш должен будет сходить туда).



Сойдите со сцены налево и через гримерную выйдите на улицу. Пройдите направо, спуститесь к причалам, зайдите в парикмахерскую «Barbery Coast». Ради интереса поговорите с капитаном Роттингемом (Rottingham). Постарайтесь наговорить ему гадостей и хорошенько напугать. К сожалению, это не сработает. Ну что ж, он сам вынудил Гайбраша вести грязную игру. Возьмите из сундука вшей и насыпьте их на расческу (comb), когда пират-парикмахер положит ее на табурет. Прощайте, капитан!

Сядьте в кресло («рука»), чтобы постричься, и поговорите обо всем с парикмахером. Особенно важна тема о его присоединении к команде Гайбраша. Вы узнаете, что Гайбраш должен победить в старинном соревновании по метанию бревна (caber toss). Не дожидайтесь окончания стрижки и сразу идите на поле попробовать себя в этом соревновании.

Не повезло... Теперь Гайбраш должен достать ножницы. Они воткнуты в потолок. Скажите, что хотите закончить стрижку («to finish the haircut»), и опять сядьте в кресло («рука»). Нажмите рычаг (handle) внизу на кресле – и оно поднимется. Затем возьмите камень (paper weight), придерживающий страницы книги. Книжка закроется. Это очень расстроит Хаггиса, и он выйдет наружу, чтобы найти новый камень. Еще три раза нажмите на рычаг и заберите ножницы (scissors). Гайбраш сам опустит кресло. Пора завершать стрижку и поговорить с другими пиратами в комнате. Подойдите к просоленному пирату (salty pirate). Он представится как Билл-Рубака (Cutthroat Bill). Поговорите с ним. Спросите, продолжает ли он пиратствовать. Билл требует золото за согласие присоединиться к команде Гайбраша. Теперь Гайбрашу нужно заполучить конфету (jawbreaker) Билла. Для этого ударьте его по спине («рука»), а когда он закашляется, ударьте еще раз – и конфета вылетит. Подберите ее с пола.

Затем побеседуйте с третьим пиратом, Эдвардом (Edward). Можете попробовать записаться в пиратский квартет и спеть на пробу все песни (хотя это не обязательно). Потом используйте все возможные оскорбления, чтобы вывести Эдварда из себя. Словами его не заденешь? Тогда ударьте пирата белой перчаткой из вашего сундука – и дуэль неизбежна. Когда вам предложат выбрать пистолет, закройте крышку средней коробки (box lid) и возьмите футляр банджо (banjo), выбрав его в качестве своего оружия. Поединок на банджо будет состоять из трех частей. В каждой части поединка Эдвард будет играть, последовательно выделяя определенные струны. Ваша задача – повторить эту комбинацию (это несложно, просто запишите для себя номера струн). В первой последовательности будет четыре струны, во второй – пять, в третьей – шесть.

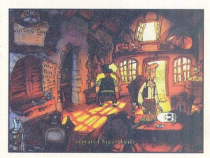


Когда Эдвард озвереет от вашего успеха, возьмите из кучи оружия (gun pile, «рука») пистолет (pistol, снова «рука»). Пистолет окажется в дорожном сундуке Гайбраша. Достаньте его, выстрелите в банджо (dueling banjo) Эдварда – и вот у Гайбраша есть первый член команды. Выйдите из парикмахерской и пройдите вправо, к заросшему проходу к бухте Данжер. Используйте ножницы, чтобы сначала срезать волшебный цветок (mysterious flower), а затем постричь заросли (undergrowth). Запомните эффект химического влияния цветка (ipecac flower), позднее это может пригодиться.

Гайбраш окажется на обрыве. Пара шагов вперед – и Гайбраш в желудке змеи. Чтобы выбраться, поднимите все вещи слева от Гайбраша в животе змеи. В сундуке возьмите цветок и бросьте его в кувшин с сиропом (syrup). Полученный сироп (ipecac syrup) используйте на голове змеи (head of the snake).

Гайбраш на свободе. Но теперь его засасывают зыбучие пески. Попробуйте схватиться за заросли – но они не выдержат, и в руках Гайбраша останутся только тростник (reed) и шип (thorn). Загляните в сундук и используйте шип на тростнике, чтобы сделать горохострельное оружие (pea shooter), короче – трубочку-плевалку. Затем привяжите шарики (balloon) к камню, похищенному в парикмахерской. Используйте иконку попугая, чтобы дунуть на шарики, а затем достаньте тростинку с шипом и стрельните в шарики. Наконец-то Гайбраш в бухте Данжер!

Исследуйте лодку на берегу. Она выглядит вполне пригодной для плавания, только пробоину в борту нужно заделать. А пока уйдите из бухты вправо и по красной стрелке. Когда окажетесь на карте острова, войдите в Пуэрто-Поло по центральной стрелке. Загляните в сундук. Там уже есть подтверждение бронирования (reservation slip) для таверны. Идите туда и поговорите с хозяином капитаном Белая Борода (Blondebeard), особенно – об Эль-Поло Дьяболо и о том, куда капитан доставляет цыпленка. Обратите внимание на зуб капитана: ведь вам нужно золото. Дайте Белой Бороде конфету, а когда он попросит чего-нибудь пожевать – жевательной резинки. Капитан начнет надувать пузыри. Достаньте из сундука иглу (pin) и проткните пузырь. Он лопнет, и золотой зуб упадет на пол. Подберите его. Однако, если сейчас попытаться выйти из таверны, хозяин остановит Гайбраша и отберет зуб. Значит, зуб должен выбраться из таверны самостоятельно. Для этого дайте жевательную резинку Гайбрашу, чтобы он сам пожевал ее (изображение попугая на pack of gum в сундуке). Потом прилепите ее к золотому зубу. Используйте изображение попугая сначала на воздушном шарике (balloon) в сундуке, чтобы глотнуть немного гелия, а затем на жевательной резинке с приклеенным к ней золотым зубом. Шарик вынесет зуб из таверны. Прежде чем покинуть таверну, прихватите кусок бисквита из бочки у входа, а также миску (pie pan) для пирога и формочку для бисквитов (biscuit cutter) с полки слева. Надкусите бисквит («попугай» на biscuit в сундуке) – и вы обнаружите внутри него личинок мух. Подойдите к столу и положите их на цыпленка на тарелке. Заберите клубную карточку (Brimstone Beach Club card), которая



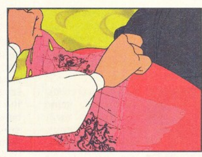
окажется среди костей того, что еще недавно было цыпленком. Потом прикоснитесь к молчаливому парню за столом (quiet patron). Гмм... Тогда заберите зазубренный нож, торчащий из его спины, и уходите из этого славного местечка.

Снаружи используйте миску в грязи (mudpuddle) под водосточной трубой (drain pipe), и золотой зуб в ваших руках. Прежде чем идти с полученным золотом к Биллу, пройдите вправо и далее через арку на игровое поле. Пора помочь Гайбрашу с метанием бревна. Силой ему не взять. Взберитесь на холм (grassy knoll) и ножом подпилите козлы (sawhorse), на которых установлена бочка с ромом. Когда она покатится, поднесите тлеющий уголек (ember) из сундука к дорожке разлитого рома (trail of rum). Бу-у-ум! – и Гайбраш получит ствол каучукового дерева, очень похожий на настоящее метательное бревно. Вернитесь снова на игровое поле и используйте форму для бисквитов (biscuit cutter) на втором каучуковом дереве (rubber tree) – прекрасная затычка для дыры в борту лодки.

Можно идти в парикмахерскую. Отдайте золотой зуб Рубаке Биллу, поговорите с Хаггисом и согласитесь еще раз посоревноваться в метании бревен (caber toss). Итак, у Гайбраша есть все три члена команды. Выходите наружу и смотрите ролик.

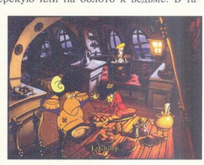
Теперь нужно добыть **карту**. Выйдите из города направо по красной стрелке. На карте острова выберите пляж справа внизу (пока вместо названия стоит вопросительный знак). У входа в клуб к Гайбрашу начнет приставать какой-то парень. Покажите ему карточку клуба и идите на пляж. Но далеко Гайбрашу не уйти: песок слишком горячий, а туфли у него дырявые. Вернитесь к парню на входе и возьмите три полотенца (towels): три раза одно за другим. Потом окуните их в ведро со льдом (ice bucket). Снова идите на пляж и используйте полотенца, чтобы сделать дорожку по горячему песку через весь пляж. Поговорите с загорающим человеком. Для вас важен разговор о Кровавом острове. Отдыхающий скажет, что у него есть карта этого острова, но так просто он ее не отдаст. Возьмите его кружку (mug), как он и просил. Раз ему нужен загар – он его получит. Откройте ворота (gate) и выйдите на карту острова. По левой стрелке войдите в город к продавцу лимонада. Замените кружку из сундука на кружку без дна (bottomless mug), с помощью которой Гайбраша обманули в первый раз. Еще раз купите лимонада. Когда маленький обманщик Кенни уйдет, возьмите со стола кувшин (pitcher) и наберите в него краски из чанов с красителем (dye vats). Пройдите направо, вернитесь на карту острова по проходу к бухте Данжер (Danjer Cove) и опять идите на пляж. Поставьте кружку без дна на пузо Палидо и влейте туда краску. Прекрасный загар!

Но как же забрать карту? Помните слова парня на входе об облезающей от загара коже? Жестоко, но что делать. Идите ко входу на пляж и попробуйте взять бутылку с маслом (cooking oil). О, да этот парень просто скряга. Сам напросился на неприятности. Возьмите полотенце (towel), опустите его в ведро со льдом и ударьте им парня. Теперь возьмите масло, вернитесь на пляж к Палидо, полейте его маслом и снимите («рука») у него со спины облезшую кожу с картой острова. Уходите с пляжа и смотрите ролик.



Теперь ваша забота – **корабль**. На карте идите в бухту Данжер. Чтобы заполучить судно, Гайбраш должен стать великим и ужасным как... гигантский цыпленок Эль-Поло Дьяболо. В сундуке обмажьте пастой (paste) пробку из каучукового дерева (rubber plug) и тем, что получится, заделайте пробоину (gaping hole) в лодке. Гребите к пиратскому кораблю и вскарабкайтесь на палубу. Гайбрашу здесь явно никто не рад: его выкинут за борт. Когда Гайбраш опять окажется в лодке, перепилите доску ножом, снова лезьте на палубу и попробуйте открыть дверь. На этот раз набежавшие со всех сторон обезьяны все-таки вымажут Гайбраша дегтем и вываляют его в перьях.

Когда Гайбраш окажется на берегу, покиньте бухту. Ваша главная цель – таверна, но ради интереса можете зайти в парикмахерскую или на болото к ведьме. В таверне разговор будет не очень долгим. Благодаря отваге старого капитана Гайбраш сыграет в кастрюлю – и попадет на пиратский корабль в каюту капитана Лешимпа. Когда Фоссей перестанет говорить, достаньте из сундука книгу по чревовещанию (ventriloquism book) и используйте ее на капитане.



Итак, Гайбраш получил карту с указанием сокровищ (treasure map) и взял корабль под свой контроль. Откройте правый иллюминатор и прыгните вниз (отпиленная доска все еще плавает там).

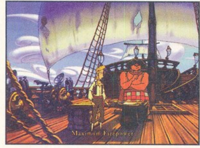
Карта сокровищ на самом деле является инструкцией по управлению прожекторами в театре. Идите туда и через гримерную пройдите на сцену. Затем вернитесь и поднимитесь по лестнице к прожекторам. Нажимайте кнопки (bottons) на пульте согласно направлениям на карте (NW – это вверх и влево, W – влево, SW – вниз и влево и т. д.: SE, NW, W, S, E, NE, NE, E, SW). Если ошибетесь, нажмите на рукоятку (handle) и начните заново. Запомните место, высвеченное прожекторами, и спуститесь вниз. Теперь нужно вытащить со сцены актера, весьма увлеченного своей игрой. Намажьте пушечные ядра (cannonballs) из сундука около двери куриным жиром (chicken grease, он есть в вашем сундуке). Когда ядра и актер разлетятся в разные стороны, пройдите на сцену, возьмите лопату (shovel) и начните копать.

При прохождении этой части на обычном уровне сложности не надо заставлять Билла выплевывать конфету; не нужно чинить лодку, поэтому нет ни пасты, ни формы для бисквитов; белая перчатка лежит не в кармане плаща, а свисает из рукава; капитан Белая Борода не будет обыскивать Гайбраша на выходе из таверны, поэтому нет миски; вам не нужны личинки мух, чтобы получить клубную карточку; и не нужно направлять прожектора, достаточно просто включить свет.

Третья часть. Three Sheets to the Wind – Три листа на ветру

Роттингем отобрал карту, но Гайбраш еще сумеет вернуть ее.

Чтобы остановить пение пиратов и заставить их приняться за работу, нужно сказать им фразу, на которую они не смогут придумать рифму. Ключевое слово – «orange».



Наступает момент принятия важного решения: каким капитаном быть Гайбрашу – авторитарным капитаном, человеком действия (который ведет битву на свой страх и риск) или интеллектуалом (размышляющим и планирующим). Дав ответ, вы определите уровень сложности морских битв, которые не очень сложны при любом выборе.

Чтобы начать морские скитания, щелкните на карте, которую рассматривает Хаггис, и выберите изображение глаз.

В море встречаются противники разной силы. Пока вы не сталкивались с судном, оно отмечено вопросительным знаком. После «знакомства» этот значок сменится на название, определяющее силу и сноровку.

Оранжевые пираты совсем не страшны. Зеленые – немного страшные. Синие – пираты средней «страшности». Коричневые – достаточно страшные пираты. Белые пираты – страшные, а уж красные – очень страшные.

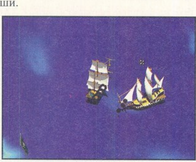
Последним является судно капитана Роттингема. Он самый сильный противник, и сражаться с ним нужно в самую последнюю очередь.

У парусных судов пушки расположены по бортам, значит, вам надо держатся с носа или у кормы неприятельского судна, разворачиваясь на него бортом.

После выстрела некоторое время необходимо для перезарядки пушек. Поэтому стрелять очередями не выйдет. Ответственнее относитесь к каждому выстрелу.

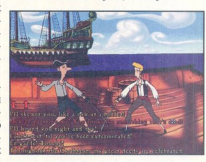
Не забывайте делать поправку на силу и направление ветра: смотрите на пиратский флаг в углу экрана.

Для управления кораблем используйте левую кнопку мыши или стрелки ←/→. Чтобы стрелять, применяйте правую кнопку мыши.



Потрепав противника, вы сможете схватиться с капитаном пиратского судна. Схватка заключается в обмене рифмованными фразами. Первым аттакует Гайбраш. Он должен сказать какое-нибудь оскорбление из предложенных вариантов. Если соперник найдет ответ в рифму, значит, он провел удачную защиту и право удара переходит к нему. А если нет, значит, удача была на стороне Гайбраша. Бой идет до трех побед.

В битвах с пиратами Гайбраш преследует две одинаково важные цели. Во-первых, нужно отобрать у пиратов все золото и купить на него сверхмощные пушки «Destructomatic T-47», которые необходимы для победы над судном капитана Роттингема. Во-вторых, Гайбраш должен узнать как можно больше атакующих оскорблений и ответов на них. Эти знания пригодятся в поединке с Роттингамом.



Зачастую отобрать сокровища проще, чем собрать все оскорбления и ответы. Можно придерживаться различных стратегических линий. Например, можно сначала не думать о победах, а лишь стремиться узнать как можно больше (желательно все) оскорблений и рифмованных ответов. А затем быстренько победите всех, купите пушки – и вперед на встречу с Роттингемом.

Приводим список всех оскорблений и соответствующих им ответов, используемых пиратами.

Every enemy I've met I've annihilated! – With your breath, I'm sure they suffocated.

You're as repulsive as a monkey in a negligee. – I look that much like your fiancee?

I have never seen such clumsy swordplay! – You would have, but you were always running away.

I'll hound you night and day! – Then be a good dog. Sit! Stay!

Killing you would be justifiable homicide! – Then killing you must be justifiable fungicide.

I'll skewer you like a sow on a buffet! – When I'm done with you, you'll be a boneless fillet.

Would you like to be buried or cremated? – With you around, I'd prefer to be fumigated.

When your father first saw you, he must have been mortified – At least mine can be identified.

En garde! Touche! – Oh that is so cliche.

Coming face to face with me must leave you petrified! – Is that your face? I thought it was your backside.

You can't match my witty repartee! – I could if you would use some breath spray.

I'll leave you devastated, mutilated and perforated! – Your odor makes me aggravated, agitated and infuriated.

Throughout the Caribbean, my great deeds are celebrated! – Too bad they're all fabricated.

You're the ugliest monster ever created. – If you don't count all the ones you've dated.

Heaven preserve me! You look like something that's died! – The only way you'll be preserved is in formaldehyde.

I can't rest 'til you've been exterminated! – Then perhaps you should switch to decaffeinated.

Запоминайте каждый новый выпад и соответствующий ему ответ, не оставляйте ни одного оскорбления, не узнав ответа. Каждая новая фраза добавляется в словарный запас Гайбраша и позднее может быть им использована. Нельзя идти на поединок с Роттингемом, если вам остались неизвестны более четырех ответов на оскорбления. Схватка с ним ведется до пяти удачных аттак. Роттингем будет использовать новые ругательства, но подходящие ответы уже известны Гайбрашу. Вот список возможных фраз капитана Роттингема с соответствующими им ответами:

My attacks have left entire islands depopulated! – With your breath, I'm sure they suffocated.

You have the sex appeal of a Shar-Pei! – I look that much like your fiancee?

I have never lost a melee! – You would have, but you were always running away.

You'll find I'm dogged and relentless to my prey. – Then be a good dog. Sit! Stay!

When I'm done your body will be rotted and putrefied! – Then killing you must be justifiable fungicide.

Your lips look like they belong on the catch of the day! – When I'm done with you, you'll be a boneless fillet.

I give you a choice: you can be gutted or decapitated! – With you around, I'd prefer to be fumigated.



You're a disgrace to your species! You're so undignified! – At least mine can be identified.

Your mother wears a toupee! – Oh that is so cliche.

Never before have I faced someone so sissified! – Is that your face? I thought it was your backside.

Nothing can stop me from blowing you away! – I could if you would use some breath spray.

I can't tell which of my traits has you the most intimidated. – Your odor makes me aggravated, agitated and infuriated.

My skills with a sword are highly venerated. – Too bad they're all fabricated.

Your looks would make pigs nauseated! – If you don't count all the ones you've dated.

Nothing on this earth could save your sorry hide! – The only way you'll be preserved is in formaldehyde.

Your stench would make an outhouse cleaner irritated! – Then perhaps you should switch to decaffeinated.

Победив Роттингема, Гайбраш вернет себе карту Кровавого острова.

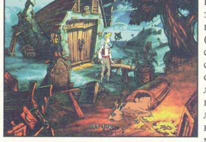
Четвертая часть. The Bartender, the Thieves, His Aunt and Her Lover – Воры, бармен, его тетка и ее любовник)

После шторма команда покинет Гайбраша. Он снова предоставлен сам себе. Поднимите из песка бутылку (bottle) и исследуйте ее в сундуке. Воздействуйте изображением попугая на крем для бритья (shaving soap), чтобы открыть пробку (cork). Затем попытайтесь взять лосьон для рук (hand lotion) с ящика рядом с Хаггисом. Поговорите с ним о лосьоне. Хаггис расскажет много интересного и скажет, что готов отдать лосьон только за смолу, которая необходима ему для ремонта корпуса судна, или что-то очень похожее на нее.

Идите по стрелке влево и на карте пройдите на ближайший холм. Рассмотрите («попугай») статую Элейн и светлячков. Затем пойдите к гостинице (большое здание на холме). Пройдите через террасу вправо и исследуйте большой котел (cooking pot) на плите, мангал (barbecue) и доску объявлений (billboard) с афишей. Теперь идите налево через открытую дверь в бар. Рассмотрите вилку (fork) торчащую в сыре (nacho cheese). Сыр расплавлен и по консистенции похож на смолу. Откройте дверь в заднюю комнату и войдите. Исследуйте огромный монолит сыра (Гайбраш возьмет его, но позднее), возьмите магнит (refrigerator magnet) с двери холодильника, изучите картотеку (file cabinet). Выйдите, подойдите к гадалке (fortune teller), рассмотрите табличку на ее столе, а потом поговорите с ней, попросите погадать. Повторите просьбу несколько раз, пока она не выложит на стол пять карт. Гадалка назовет Гайбраша демоном и не скажет больше ни слова. Заберите карты Таро (Tarot cards) и идите к бару. У левого конца стойки возьмите книгу рецептов (recipe book) и подушку со стула (cushion). Затем заберите брошюры (brochures) за спиной спящего бармена. Попытайтесь поговорить с ним. Впрочем, он явно нуждается в прочистке мозгов. В сундуке изучите книгу рецептов. Для перелистывания подводите курсор мыши к правому краю экрана. На страницах 8-9 записан рецепт зелья, способного прояснять затуманенные пиратские головы. Для приготовления снадобья необходимы яйцо, перец и шерсть собаки, которая вас укусила.

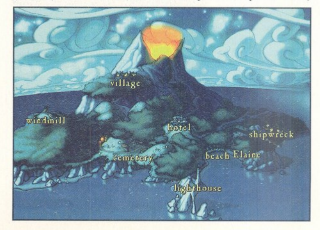


Позднее вы подниметесь на второй этаж гостиницы, а пока выходите наружу. Идите на кладбище (cemetery). Проходите мимо склепа, налево по красной стрелке. Возьмите молоток (mallet) и долото (chisel), лежащие около могильного камня в центре экрана, а затем – клок шерсти (smelly dog hair) у спящей старой собаки. Правда, она пока не кусала Гайбраша. Это поправимо. Предложите ей бисквит с личинками мух (maggot infested biscuit). О-о-опс! – и все необходимые формальности соблюдены.



Пройдите на пляж (beach) – местечко с колоннами в гавани на карте острова. Там идите направо. Чтобы достать из гнезда яйцо (egg), положите подушку (cushion) на камни (rocks) и ударьте молотком по дереву (rubber tree). Рассмотрите висящий на столбе знак (weathered sign), уходите с пляжа и пройдите к маяку (lighthouse) на карте острова.

Там исследуйте зеркало (mirror). Оно разбито. Фонаря (lantern) тоже нет. Щелкните на красной стрелке вниз,



чтобы спуститься с маяка. Идите к мельнице на холме. Попробуйте открыть дверь. Она заперта. Рискните ухватиться за лопасть мельницы (windmill blades). Опять неудача. Гайбраш должен будет вернуться сюда за бочкой, а пока возьмите перец (pepper) с куста и на карте идите к странным огням (strange lights) около вулкана.

В деревне возьмите кусок тофу (block of tofu). Пройдите вправо и возьмите сверло (auger) и мерную кружку (measuring cup). Вправо и вверх по стрелке выйдите к вулкану. Там поговорите с островитянином с маской-лимоном на голове. Он расскажет о госте, которого они ждут для церемонии, но которого он никогда не видел.

Теперь идите в отель. Зайдите в бар. Прежде чем поить бармена протрезвляющим зельем, пройдите в заднюю комнату и с помощью долота отломите кусок от большого круглого сыра. Теперь подойдите к бармену и дайте ему сначала яйцо, затем шерсть собаки и перец. Из продолжительной беседы с ним вы узнаете, что его гостиничный бизнес страдает из-за бездействия вулкана, а также о госте, который никогда не выписывается из гостиницы. Он занял номер и постоянно его запирает. Бармен расскажет, что кольцо находится в его семейном склепе (вместе с теткой бармена), а алмаз — на острове Скелета у контрабандистов.

Попросите у бармена фруктовый напиток, украшенный декоративным зонтиком (fruity drink with umbrella) — и получите кружку напитка и настоящий зонт. Если бармен в процессе разговора уже налил что-то в кружку Гайбраша и вам не предлагается фраза с просьбой о выпивке, то выпейте налитое («рука»), затем снова заговорите с барменом — и получите напиток и зонт. Возьмите со стойки пустую кружку для чаевых (empty jar). Теперь поднимайтесь по лестнице, зайдите в первую дверь и, находясь в комнате, рассмотрите окошко в двери. Достаньте из сундука молоток и ударьте по большому гвоздю (nail), торчащему в стене. Выйдите из комнаты и исследуйте упавший портрет. Подберите гвоздь, выньте портрет из рамы. Попробуйте открыть правую дверь. Она заперта, как и сказал бармен. Спуститесь обратно в бар, возьмите зеркало и снова идите наверх. Но бармен остановит Гайбраша и потребует вернуть зеркало. Чтобы обмануть бармена, в сундуке вырежьте ножницами портрет, возьмите со стены зеркало, а на его место вставьте портрет. Теперь из гостиницы отправьтесь к мельнице. Там зонтом зацепитесь за крыло ветряной мельницы. Наверху исследуйте бочку. Она полна сладкой воды, используемой для приготовления рома. Зачерпните сладкой воду пустой кружкой, взятой у бармена, и через дверку справа покиньте мельницу. Идите в деревню (village) туземцев. Чтобы принять участие в их священной церемонии, Гайбраш должен выглядеть как один из них. Вместо маски вы можете использовать тофу: сделайте ее в сундуке из «block of tofu» с помощью долота (chisel), наденьте ее («рука» на маске прямо в сундуке) и идите вправо к вулкану.



Начните разговор с туземцем в маске лимона — и он сразу проводит Гайбраша к месту церемонии. После ее завершения символическим жертвоприношением бросьте кусочек сыра (nacho cheese) в раскаленную лаву. Вулкан снова оживет, а вы можете вернуться в гостиницу.



Подойдите к мангалу (barbecue) и положите оставшийся сыр (nacho cheese) в котел (cooking pot). Затем возьмите сам котел («рука») и с ним идите туда, где Хаггис и его товарищи ремонтируют корабль (shipwreck). Теперь Гайбраш сможет взять бутылку с лосьоном (lotion). Зачерпните в мерную кружку морской воды и идите на холм, где осталась золотая статуя Элейн.

Полейте лосьон на кольцо с бриллиантом на руке Элейн, а затем снимите его. Оно взорвется, но главная цель достигнута: вы освободили место на руке для нового кольца. Поймайте несколько светлячков (fireflies). В сундуке проделайте сверлом (auger) отверстие в крышке (jar lid). Если не сделать этого, пойманные светлячки умрут от удушья. Затем кружкой со сладкой водой (jar with water) поймайте несколько светлячков и закройте их крышкой (hole-punched lid) — теперь у Гайбраша есть фонарь (lantern).

Идите к маяку. Там замените разбитое зеркало на новое, а фонарь поставьте на предназначенное для него место (lantern post). Теперь маяк работает.

Помните историю о лодочнике, заблудившемся в тумане? Спуститесь на пляж и поговорите с ним. Попросите его отвезти вас на остров Скелета. Он согласен сделать это за компас. В сундуке используйте магнит (refrigerator magnet) на иголке (pin), а затем намагниченную иглу — на пробке (cork) и полученную конструкцию бросьте в мерную кружку (measuring cup), полную морской воды. Получившийся компас отдайте лодочнику. Но отправляться на остров Скелета пока рано.

Сходите на кладбище. Там пройдите по стрелке вниз. Загляните в щель между дверьми (the crack between the doors), поговорите в эту щель. Морт скажет, что попасть в склеп можно только мертвецу.

Что делать, придется умереть. Идите в гостиницу и закажите выпить. В сундуке используйте долото (chisel), чтобы открыть бутылку с протрезвиловкой (Head-B-Clear), затем вылейте ее содержимое в кружку с грогом и выпейте эту адскую смесь. (Помните примечание к рецепту?) Гайбраш впадет в кому. На экране появляется надпись «The End», ваш счет в игре, идут титры...

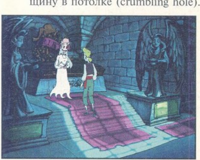
Но это еще не конец. Ведь Гайбраш жив! С помощью долота (chisel) откройте правый нижний гроб — и Гайбраш снова с нами. Соберите все гвозди от его гроба (coffin nails). Затем откройте центральный гроб. Оттуда вылезет Стен и даст Гайбрашу свою визитную карточку (business card). Вернитесь в гостиницу и спросите бармена, почему вас похоронили не в том же склепе, что и его тетку. Когда он скажет, что тот склеп — только для членов семьи, попробуйте прикинуться его племянником по имени Wonton. После беседы поднимитесь наверх и используйте карточку Стена, чтобы открыть правую дверь.



В комнате вы можете осмотреть шкаф и тумбочку, но это ничего не даст. Потяните за кровать (bed). Она откинется, и вы увидите скелет с книгой. Если сразу взять книгу, то кровать поднимется опять. Поэтому сначала, чтобы закрепить

кровать, нужно использовать все (повторяю, все!) гвозди (noils), которые есть у Гайбраша. Теперь можно взять и изучить книгу. Это история семьи Гудсупов. После осмотра скелета выйдите из комнаты. Вам предстоит доказать, что Гайбраш — настоящий родственник бармена. Для этого прикрепите то, что осталось от портрета, на левой двери, откройте ее, зайдите в комнату и выгляньте в окошко двери наружу. Создав у Гудсупа впечатление, что его любимый дедушка и Гайбраш — «почти одно лицо», спуститесь в бар и увенчайте этот обман беседой об истории семьи Гудсупов (используя найденную книгу). Теперь Гайбраш — признанный Гудсуп. Пришла пора опять умереть, чтобы на этот раз попасть в семейный склеп, а попутно и заработать (ведь никто не отдаст Гайбрашу алмаз даром). Идите на кладбище к Стену и, отдав золотой зуб, застрахуйте свою жизнь. Вернитесь в гостиницу в бар, закажите выпить, добавьте туда пиратской протрезвиловки и выпейте полученную смесь.

Итак, Гайбраш в склепе. Попробуйте исследовать трещину в потолке (crumbling hole). Это не нужно для прохождения игры, но, если вы видели предыдущие части сериала «Monkey Island», увиденное напомнит вам кое-что.



Идите влево, пока не встретите привидение. Поговорите с ним, вернее с ней. Из разговора Гайбраш узнает, что еще один человек, кроме Лечака, который нравился Милли, был постояльцем гостиницы, никогда не выписывавшимся из номера. Кроме того, Милли должна выйти замуж, и только после этого Гайбраш получит кольцо.

Пройдите еще вправо, возьмите в гробу ломик (crowbar). Но кто это смеется? Обойдите гроб справа, чтобы подойти к трещине в стене. Ваш старый знакомый Мюррей может сейчас пригодиться. Возьмите его («рука»). Загляните в трещину и поговорите с Мортом, постарайтесь запугать его. После разговора, на экране с каморкой Морта, в сундуке намажьте пастой оторванную руку скелета (skeleton arm), а затем воспользуйтесь ею, чтобы забрать лампу (lantern) Морта. Теперь, уже в склепе, опять в сундуке воздействуйте лампой на Мюррея. Тот нагонит страху на Морта — и выход из склепа открыт.

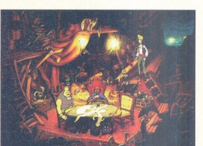


Загляните на минуту к Стену. Мюррей решит пожить там, среди многочисленных скелетов, а Гайбраш должен идти в гостиницу. Почему нельзя забрать деньги прямо сейчас? Чтобы потребовать страховку, необходимо предъявить документ, удостоверяющий вашу смерть. А так как теперь вы — Гудсуп, то и свидетельство о вашей смерти (death certificate) находится в семейном архиве (file cabinet) в задней комнате гостиницы. Сходите туда и возьмите документ. Но прежде чем идти к Стену, нужно найти подходящего жениха для Милли. Поднимитесь на второй этаж гостиницы и в правой комнате ломиком выбейте доски, которыми заколочено отверстие (boarded hole) в изголовье кровати. Рассмотрите получившуюся дыру (gaping hole). Она выходит прямиком на кладбище. Ломиком подцепите кровать, и наш приятель-скелет катапультируется прямо в объятья своей возлюбленной. Поднимите с пола в склепе кольцо и идите в офис Стена. Дайте ему страховой полис (insurance policy) — он будет вынужден выплатить вам кучу денег (money), положенных по страховке.

Идите на пляж и скажите лодочнику, чтобы он отвез вас на остров Скелета. Гайбраш окажется на вершине скалы. Поговорите с рабочим, управляющим лебедкой (winch operator). Пусть он спустит вас вниз...

Извините, что не предупредил. Гайбраш упадет, ударится о скалы и плюхнется в воду. Поднимайтесь на вершину скалы (cliff top) и еще раз попросите Лафута, чтобы он опустил вас вниз. Но на этот раз приготовьтесь совершить маневр в духе Мэри Попинс: когда Гайбраш будет падать, возьмите («рука») в сундуке зонтик (umbrella) — и Гайбраш плавно спланирует к входу в пещеру.

В пещере поговорите с контрабандистами. Чтобы они зауважали вас, первой фразой сообщите, что у вас много денег («so much money»). Честно назовите свое имя и сразу предложите им сделку («make a deal»): игра в покер на ваши деньги против алмаза. После сдачи возьмите в сундуке карты Таро (Tarot cards) и выложите их на стол вместо тех, что вам достались. С такой картой Гайбраш легко выиграет, схватит алмаз и убежит от контрабандистов. После маленькой мести Лафуту Гайбраш снова окажется на Кровавом острове. Прямиком идите на холм, где осталась Элейн. В сундуке вставьте алмаз (diamond) в кольцо (ring) и наденьте колечко на палец Элейн.



Отличия обычного уровня сложности для этого этапа от «Mega-monkey»: зеркало на маяке в полном порядке; собачий бисквит упрощает проблему с ее укусами; Гайбраш не должен убеждать бармена, что похож на Гудсупов; двери на мельницу и в комнату скелета не заперты; первый же напиток, который вам дадут, будет с зонтиком; балончик с пеной для бритья открывается без проблем.

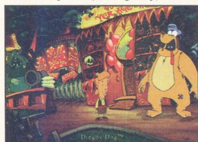
Пятая часть. Kiss of the Spider Monkey — Поцелуй обезьяны-паука

Поговорите с Лечаком (если это можно назвать разговором). Когда тот уйдет, на экране, на первый взгляд, никого не останется. Однако первое впечатление обманчиво. Откройте дверь (door) кабинки подвесной дороги. Вот что сделал с Гайбрашем Лечак. Когда Гайбраш выйдет к аттракционам этого безумного карнавала, он скажет, что в голове у него туман... Здесь явно необходима протрезвиловка, значит, необходимо найти три уже известных вам ингредиента для ее изготовления.



Безе в пирогах (meringue pies) содержит яйца, но Портовая Крыса (Wharf Rat) не позволит Гайбрашу взять пирог. Заговорите с Псом (Dinghy Dog). Спросите его о призах (prizes), а затем попросите угадать возраст Гайбраша («guess my age»). В качестве приза потре-

буйте якорь (anchor). В сундуке положите якорь в миску для пирогов (pie pan), затем используйте баллончик с пеной для бритья (shaving soap) на миске с якорем. Получившийся фальшивый пирог (fake pie) положите на стопку пирогов около Крысы. Пусть Гайбраш попросит его выстрелить из пушки. Выстрел снесет беднягу, который служил мишенью. Займите его место, щелкнув («рука») на окне в стене (hole). Крыса выстрелит – и у вас есть первый компонент зелья.



Подойдите к Псу (Dinghy Dog) и шесть раз толкните его («рука»). Тот разозлится и укусит Гайбраша – вот вы и получили второй компонент, шерсть собаки (dog hair).

Пройдите вправо к тележке с надписью «Snow Cones». Возьмите с ее левого края перечницу (pepper mill). Затем попросите у продавца (soda jerk) порцию простого мороженого (plain snow cone) и поочередно используйте на нем безе от пирога (meringue), перечницу (pepper mill) и шерсть собаки (dog hair), а затем съешьте (изображение попугая) то, что получилось.

На обычном уровне сложности достаточно просто положить якорь на стопку пирогов, чтобы освободить окно в стене от живой мишени, а чтобы быть покусанным, достаточно трижды толкнуть Пса.

Шестая часть.

Guybrush Kicks Butt Once Again – Гайбраш снова наподдал ему

Быстро щелкните на красной стрелке, чтобы выскочить из тележки на первой сцене с обезьянами и Германом Тусротом (Herman Toothrot). Возьмите лежащую на полу веревку (fallen rope) и прыгните в проезжающую тележку.

На второй сцене снова по красной стрелке выпрыгните из тележки, возьмите бочонок с ромом (keg o'rum) и запрыгните в следующую тележку.

Если Лечак догонит Гайбраша, не пугайтесь: Гайбраш достаточно ловок, чтобы убежать. Но если вы не успели взять необходимый предмет или не смогли вовремя выпрыгнуть из тележки, придется вернуться, сделав полный круг по аттракциону.

На третьей сцене, с привязанным Уолли, откройте («рука») фонарь, задуйте («попугай») огонь и заберите («рука») фляжку с маслом (flack of oil). Прыгните сначала в тележку, а из нее – на ледяную сцену. Пройдите по проходу вверх.



Там вложите бочонок с ромом в руку гигантской обезьяны. В сундуке из фляжки с маслом полейте на веревку, которую затем привяжите к бочонку. Возьмите в руку перечницу и спуститесь вниз. Дождитесь появления Лечака и при первой же возможности воздействуйте на него перечницей.

На обычной сложности фляжку с маслом можно взять сразу, без предварительных действий.

Тимофей Макаров



НОВОСТИ

Компания *Accolade* опубликовала свои планы на 1998 г. Среди самых интересных новостей – официальные сообщения о **Star Control 4** и **Hardball 6**, а также не анонсировавшаяся прежде игровая онлайн-служба.

В четвертой части популярной серии **Star Control** будет множество изменений по сравнению с прежними играми. Главное, что несколько изменится вид на корабль во время боя. Игра получит 3D-акселерацию, что должно увеличить зрелищность.

Джордж Мак-Дональд (George MacDonald), главный дизайнер проекта, с уверенностью утверждает, что все в **Star Control 4** будет «делом, а не словами», имея в виду, что теперь не надо будет часами выслушивать треп инопланетян, часто ужасно надоедающий. Все намеки и прямые указания будут приходить на корабль в виде сообщений или появятся на заставках.

Приятно, что разработчики решили наибольшее внимание уделить многопользовательской части игры. Ведь **Star Control** и стал таким популярным потому, что был одной из немногих игр, дававших возможность сразится с живым противником. Выход **Star Control 4** предварительно намечен на середину 1998 г.

А появление другой игры – **Hardball 6** – намечено уже на февраль 1998 г. Игра продолжит славную традицию *Accolade* делать красивый бейсбол с большим количеством действия.

По сравнению с прошлыми играми внесены существенные изменения. Игроки теперь будут трехмерными. Изюминка, прежде не встречавшаяся ни в одной спортивной игре, – возможность сделать собственную карьеру. *Игроман* сможет провести собственную команду через многие годы побед и неудач, проводить старых игроков-звезд на пенсию и нанять новых перспективных и талантливых спортсменов. Одним из самых важных преимуществ карьеры в **Hardball 6** является то, что игроки команды сохраняют свой опыт до следующего сезона.

И еще одна новая игра была анонсирована *Accolade* – постапокалиптический боевик под названием **Redline**. Появится он весной 1998 г.

***

Почти закончена работа над дополнительным диском **Nitro Pack** к игре **Interstate 76**. На диске (который первоначально планировался как часть отдельной игры **Interstate 77**) будут размещены новые многопользовательские миссии, выбор сложности, новые машины и средства поддержки акселераторов трехмерной графики и джойстиков с технологией Force-feedback.

Информационное агентство «Galaxy Press»

FALLOUT
A Post-Nuclear Adventure

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Жанр	RPG
Выход	октябрь 1997 г.
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Особо «закрученной» предыстории у* Fallout *нет. Просто в очередной раз наступило будущее, в котором мировое сообщество окончательно погрязло в разборках за обладание полезными ископаемыми, что привело к ядерной войне.

Некоторая часть рода человеческого сумела избежать ужасов этой войны, укрывшись в подземных городах, прозванных Vaults. И жили они там мирно и счастливо, не зная, что творится на поверхности родной планеты. А на поверхности, между тем, чудовищная радиация привела к мутации немногих выживших. Появились невиданные ранее существа, начиная от огромных скорпионов и заканчивая скелетообразными вурдалаками (ghouls). До поры до времени этот кошмарный зверинец занимался исключительно охотой да поеданием самих себя, но потом занялся поиском подземных городов. Последствия удач в таких поисках были ужасны. Большая часть населения подземного города погибала. А если нескольким людям и удавалось отбиться от тварей, они вынуждены были покинуть свой Vault и искать новое пристанище – ведь за первым нападением неизбежно следовали другие.

К счастью, за прошедшие со времени войны годы уровень радиации снизился и, за исключением некоторых мест, поверхность нашей планеты можно было обживать снова. Появились маленькие поселки, жители которых старались воссоздать погибшую цивилизацию.

Но вернемся к подземным городам. Главной причиной их уязвимости была полная зависимость от машин, снабжавших население водой и электричеством. Ведь запасных частей в подземную колонию никто не подвезет. Вот и в Vault 13 отказала микросхема, управлявшая системой очистки воды. Устранить неисправность не удалось, и перед обитателями Vault 13 встал выбор: или один из них выйдет на поверхность и отыщет где-нибудь новый чип, или...

Но об этом страшно подумать.

Роль смельчака, выбравшегося на поверхность планеты, суждено сыграть вам.

Управление

Для получения подсказки по управлению игрой, нажмите `F1`.

Основное меню вызывается в игре нажатием `Esc`. Помимо традиционных опций (сохранить и загрузить игру, выйти из игры) там есть меню настройки:

1 – сложность квестовой части игры. Чем она выше, тем сложнее вам завербовать союзника, договорится о чем-нибудь с NPC* и т. п. Советую ставить на «Easy»;

2 – сложность боя. Чем выше этот параметр, тем больше здоровья у ваших противников и тем сильнее они вас ранят. На уровне «Rough» даже встреча с крысами может означать для вас преждевременные похороны, особенно на начальных стадиях игры. Баллы опыта за убийство того или иного противника вы получаете одинаковые: какие на уровне «Rough», такие же и на «Wimpy». Так что не советую спешить переключаться на более сложный уровень;

3 – уровень насилия. Эта настройка отвечает исключительно за графику: чем выше уровень, тем больше крови будет течь. На самом высоком уровне вы сможете созерцать, как при точном попадании во время прицельной стрельбы ваши противники будут разваливаться на части;

4 – подсветка цели. Контуры фигур потенциальных противников и просто прохожих будут окрашиваться в красный цвет. Это будет происходить или же всегда (On), или же только во время боя (Targeting only);

5 – боевые сообщения. Фразы, появляющиеся в окне сообщений, могут быть короткими или длинными (в последнем случае мучения врагов при успехе ваших атак будут расписаны со всеми подробностями);

6 – реплики во время боя. Ваши враги и союзники могут драться, а могут подогревать собственную храбрость всевозможными «крутыми» фразами;



7 – языковый фильтр; регулирует наличие непристойностей в языке NPC;

8 – режим бега. Ваш герой либо будет бегать всегда (что повышает общую скорость игры), либо только тогда, когда удерживается `Shift`. Учтите: если ваш персонаж постоянно бегает, он не смо

* – NPC (Non-Player Characters) – любой персонаж игры, кроме вашего собственного.

жет использовать способность «Sneak»: она действует только тогда, когда он ходит не спеша;

9 — субтитры во время мультфильмов;

10 — подсветка предметов. При наведении курсора на лежащий на земле предмет его контуры будут обрисованы желтым цветом, что полезно при копаниях в темноте, когда не ясно, что перед вами: просто груда камней или нечто полезное;

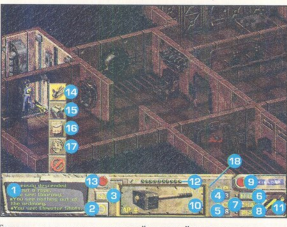
11 — скорость течения боя;

12 — скорость смены текстовых сообщений (в т. ч. во время диалога с NPC);

13 — настройка музыки и спецэффектов;

14 — уровень яркости изображения в игре;

15 — чувствительность мыши.



Теперь рассмотрим **основной игровой экран**:

1 — окно текстовых сообщений. Здесь появляется информация о вещах, в которые вы ткнули курсором, и о ранах, полученных врагами или вами во время боя;

2 — вызов основного меню (аналогично срабатывает **Esc**);

3 — переход на экран снаряжения;

4 — оставшиеся у вас баллы «жизни» («хит-пойнты»);

5 — класс брони (защита);

6 — вызов автокарты (аналогично срабатывает **Tab**);

7 — вызов экрана состояния персонажа (подробнее см. раздел «Создание персонажа»). Вам нужно переходить сюда при повышении уровня вашего героя для распределения полученных очков между различными способностями. О повышении уровня вы узнаете по слову «Level», которое появится в левом нижнем углу основного игрового экрана;

8 — вызов записной книжки PIP (подробнее о ней см. ниже);



9 — вызов дополнительных способностей. Чтобы применить какую-нибудь способность, щелкните сначала на кнопке с ее названием (напротив указан уровень мастерства для данной способности), а потом — на предмете или человеке, к которому вы хотите применить эту способность;

Системные требования

Операционная система — Windows 95 + DirectX 3.0 и выше или DOS 5.0 и выше.

Процессор — Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133).

Версия для Windows 95:

Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 32 Мб, под DOS — обязательно 32 Мб).

Видеоплата — SVGA (Win 95- и VESA-совместимая).

Необходимый объем на жестком диске — от 5 Мб (но при этом игра страшно «тормозит») до 661 Мб плюс дополнительное пространство для сохраненных игр.

Привод CD-ROM — двухскоростной (рекомендуется восьмискоростной).

Игра занимает один CD.

При составлении настоящего описания игра была пройдена на компьютере с процессором Pentium 120, звуковой платой S3 Virge 2 MB ESS Audiodrive и оперативной памятью: сначала — 16 Мб, потом — 32 Мб (разница велика).

Знание английского языка крайне полезно при прохождении игры.

Особенности установки

Под Windows 95 игра идет и с оперативной памятью в 16 Мб, однако заметно «тормозит», особенно, если врагов много или же вокруг какие-нибудь здания. А при наличии 32 Мб всё «бегает» значительно быстрее и плавней. Правда, большое значение имеет размер игры, установленный на жесткий диск. Поэтому, если у вас всего 16 Мб оперативной памяти, постарайтесь установить игру на жесткий диск в как можно большем объеме. Более всего это важно, если у вас медленный (двухскоростной) привод CD-ROM.

Тем не менее, и на шестнадцатимегабайтной машине с двухскоростным приводом CD и ограниченным пространством на жестком диске играть в Fallout вполне можно. Просто придется запастись терпением. Кстати, никакие игровые «навороты» при минимальной установке на жесткий диск не теряются. Размер части игры, перенесенной на жесткий диск, влияет только на быстроту загрузки игровых экранов и плавность движения персонажа.

Сбои в игре

Сбоев в игре мало.

У меня несколько раз пропадали звуковые эффекты (звуки стрельбы и т. п.; музыка при этом оставалась). Но стоило выйти из игры и перезапустить компьютер, как все восстанавливалось.

Пару раз игра «вылетала» в Windows, но ни к каким неприятностям это не привело.

Бывало, при переходе на новый игровой экран «двоились» мои союзники. В одном бою два Тичо так славно стреляли, что мне вообще делать было нечего, только в сторонке стоять и смотреть.

Единственный интересный сбой — когда ваш персонаж сильно облучается в Glow. При этом иногда (очень редко) некоторые его показатели (например, ум или сила) значительно повышаются. Сперва я думал, что так и задумано. Оказалось — нет, это чистой воды сбой; ребята из *Interplay* даже особый бесплатный «патч» на своем сайте выложили, который ликвидирует это безобразие. Данный «патч» — набор файлов, объединенных в архив. Чтобы они начали «работать» просто перенесите их в ту директорию (папку), где у вас размещается игра. Кстати, этот «патч», кроме устранения некоторых сбоев (не всех), убирает второе ограничение по времени. Найдя чип управления системой очистки воды, вам можно будет расслабиться: нападения супермутантов на Vault 13 не будет. При этом у любителей просто походить-пострелять появляется неограниченный простор для «выпускания пара»: можете исколесить всю пустыню или поработать охранником при караванах (для этого наймитесь в Crimson Caravan в городе Hub), пока вам это не надоест и не захочется посмотреть, чем же закончится игра.

Для имеющих доступ в Интернет сообщу адрес сервера компании *Interplay*: http://www.interplay.com. «Патч» вы найдете в разделе «Files» (он представлен в двух вариантах: для DOS и Windows 95).

10 – оружие в одной из рук. Руки у вас две, и в каждой может быть какое-то оружие. В окне указывается оружие, зажатое в руке, количество единиц действия (AP), необходимых для выстрела или удара этим оружием (в левом нижнем углу), и режим применения оружия (одиночный выстрел, прицельный выстрел, очередь, прямой удар, взмах и т. п.). Чтобы изменить режим применения оружия, щелкните на этом правой кнопкой мыши (учтите, что не каждый вид оружия позволяет использовать все режимы применения; очередью стреляет, например, только пистолет-пулемет и шестиствольный пулемет). Для огнестрельного и энергетического оружия имеется особый режим «Reload», позволяющий перезарядить его, не заходя на экран снаряжения (в последнем случае единиц действия тратится намного больше и их часто не хватает на выстрел). Боезапас оружия (оставшиеся в нем патроны) показан в виде вертикального столбика (18).

Как осуществляется стрельба?

Войдите в боевой режим, щелкнув левой кнопкой мыши на окне оружия или нажав **A**. Откроется окошечко (11). Наведите курсор-перекрестие на врага. Вы увидите число (например, 95 %). Это – точность выстрела по данной цели, зависящая от многих факторов (вашего умения обращаться с данным типом оружия, освещенности, расстояния до цели). Теперь нажмите левую кнопку мыши. Если вы стреляете одиночно или очередью, выстрелы последуют немедленно. Если же вы стреляете прицельным, появится экран с изображением врага и множеством стрелок, указывающих на части тела врага (рука, нога, пах, глаза, голова и т. п.).



Рядом с каждой из стрелок – свое число, обозначающее точность попадания в данную часть тела. Щелкните на одной из стрелок – и произойдет выстрел. Имейте в виду, что прицельно попасть сложнее, чем при одиночном огне. Но зато при прицельном огне вы можете нанести противнику критическое ранение, которое раз в десять эффективнее ранения от одиночного выстрела. Критические ранения в некоторые части тела врага приводят к очень хорошим (для вас) последствиям. Критическое ранение в глаза может привести к потере зрения, после чего враг перестает стрелять в вас и бросается в бегство. Критическое ранение в пах приводит к падению врага и пропуску им своего хода. Пока он лежит, точность повторного выстрела по нему многократно увеличивается.

Количество выстрелов, которые вы можете сделать за один боевой ход, определяется единицами действия (AP), число которых отображается на индикаторе (12). Когда единиц действия больше нет, ход переходит к противнику. Вы можете закончить ход, еще имея остаток AP – для этого нажмите кнопку Turn в окошке (11). Выйти из режима боя можно, нажав в этом же окошке «Combat», но сделать это допустимо только тогда, когда в пределах видимости вашего персонажа или ваших союзников (если таковые имеются) нет врагов;

11 – режим боя;

12 – индикатор оставшихся AP (они обозначаются яркими огоньками);

13 – кнопка перемены рук. Вы можете во время боя сделать выстрел из одного оружия и тут же поменять его на то, которое находится в другой руке. AP на это не тратится.

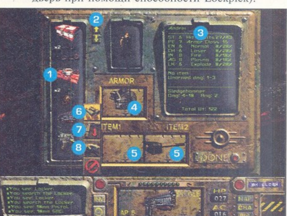
Вы можете набрести на закрытую дверь, компьютер или какой-нибудь предмет, на который нужно как-то воздействовать. Наведите курсор на этот предмет и нажмите правую кнопку мыши. Появятся новые опции, среди которых:

14 – прямое воздействие (передвижение, включение и т. п.);

15 – взгляд на предмет;

16 – воздействие на предмет другим предметом из вашего снаряжения (так, например, можно зацепить веревку за арматуру);

17 – применение к предмету одной из ваших способностей (например, можно открыть запертую дверь при помощи способности Lockpick).



Теперь рассмотрим **экран снаряжения**. Цифрами обозначены:

1 – предметы, находящиеся у вас в «рюкзаке». Если предметов одного вида несколько, над их значком появляется число, указывающее количество;

2 – стрелки для движения по «рюкзаку»;

3 – информация о состоянии вашего героя, его броне и об оружии в каждой руке;

4 – окно брони;

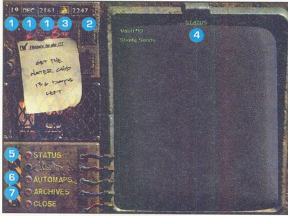
5 – окна рук.

Если вы хотите произвести с предметами в «рюкзаке» какие-то манипуляции (разрядить перед продажей пистолет или использовать лекарства для поправки здоровья), подведите курсор к предмету и нажмите правую кнопку мыши. Появятся следующие опции:

6 – получение информации общего характера о предмете;

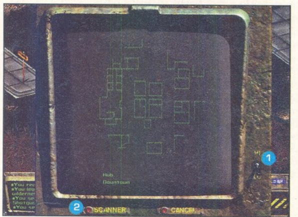
7 – изъятие из пистолета (если хотите его продать) патронов;

8 – выбрасывание предмета из «рюкзака» на землю.



Записная книжка PIP – тоже важная вещь:

1 – день, месяц и год;
2 – текущее время суток;
3 – щелкнув на колокольчике, вы можете поспать. Во время сна немного восстанавливается здоровье. Можно использовать сон как способ «убить время» – в некоторых случаях полезно бывает переждать;
4 – основной экран, на котором отображается информация;
5 – здесь собраны все сведения, полученные вами в городах;
6 – автокарты;
7 – архивы с записью мультфильмов, которые игра показывает вам (например, разговор с Надзирателем).



Автокарту можно вызвать в любом районе:

1 – переключатель четкости изображения. Если щелкнуть им, вы будете видеть не только стены зданий, но и нагромождения мусора, камней и т. п.;
2 – если у вас в руке датчик движения Motion Scanner, то нажатие на эту кнопку покажет вам множество красных точек, каждая из которых – живое существо (не обязательно враждебное к вам). Прибор показывает даже тех существ, которые бродят в местах, где вы еще не побывали.

Обмен товарами производится с NPC либо при помощи опции Barter», либо посредством ключевой фразы в разговоре. При этом появляется следующее меню:

1 – ваши вещи;
2 – стрелки для перебора вещей в вашем «рюкзаке»;



3 – выбрав вещь, с которой вы хотите расстаться, перетащите ее на свой «лоток». Цена вещи появится в нижнем углу «лотка»;
4 – если вещей одного типа несколько, появляется дополнительное меню, позволяющее вам определить, сколько таких вещей вы хотите продать: используйте значки «+» или «–». Если хотите отдать все предметы сразу, жмите на кнопку «All». Разобравшись с количеством предметов, нажмите «Done»;
5 – стрелки для перебора вещей на вашем «лотке».

Выбор вещей у продавца при **покупке** осуществляется аналогично. Когда вы все выбрали, нажмите «Offer». Дальше важен уровень вашей способности Barter». Если вы не увеличивали эту способность, то сделка пройдет успешно только в том случае, если цена вещей, предлагаемых вами, равна или выше цены вещей продавца. Если же у вас способность Barter» достаточно высока, то вы сможете предлагать дешевые вещи в обмен на дорогие.

Механика игры

Способ прохождения игры близок по духу к таким шедеврам прошлого, как сериал **Might & Magic** или **Star Control II**. Аналогий с последним вообще очень много.

В **Fallout** имеется три обязательных квеста: найти чип управления системой очистки воды, уничтожить базу мутантов и уничтожить их вождя. Их нужно выполнить для завершения игры. Другие, «второстепенные» квесты можно и не выполнять, однако они позволяют вооружить вашего героя и поднять некоторые показатели, что упростит прохождение обязательной части игры.

Последовательность выполнения заданий зависит только от вас: куда хотите – туда и идите, за что хотите – за то и беритесь. Однако вы ограничены во времени: нужно отыскать чип управления системой очистки воды за 150 дней. Но не впадайте в уныние: во-первых, времени вам за глаза хватит, а во-вторых, вы сможете увеличить это время еще на сто дней.

После того, как найдете чип, возможны два варианта. Если у вас игра версии 1.1 (т. е. если вы использовали «патч», предоставляемый разработчиком; подробнее см. раздел «Сбои в игре»), то никаких ограничений вообще уже не будет, можете играть хоть до второго пришествия Господнего. Если же у вас игра версии 1.0, то вам необходимо пройти всю игру (включая и то время, которое вы затратите на поиски чипа) за 500 дней. Не успеете выиграть – мутанты захватят весь мир, а ваш Vault 13 будет взят штурмом. Но не расстраивайтесь: 500 дней вполне достаточно, если не тратить их в бесцельном блуждании по пустыне. Фактически время тратится лишь при переходах вашего персонажа от города к

городу, а также на его сон. А выполнить все квесты в каком-нибудь городе вполне можно за один-два дня.

Мир Fallout и задания (Quests)

Вам предстоит действовать на территории современных Соединенных Штатов неподалеку от западного побережья Тихого океана, рядом с Лос-Анджелесом. Впрочем, после ядерной войны от Лос-Анджелеса остался лишь Boneyard — этакое постиндустриальное кладбище. Куда ни кинь взгляд, всюду пустыня, монотонность которой лишь изредка нарушает несколько мелких поселений. Именно в этих поселениях вы будете получать задания. Там же вы сможете покупать и продавать оружие и другие вещи. Поселения на карте мира отмечены зелеными кружками.

Передвигаясь по пустыне, вы будете натыкаться на Random Encounters» — случайным образом генерируемые компьютером места встречи с мутантами, бандитами и другими странниками по миру **Fallout**. Чаще всего такая встреча означает для вас очередной бой.

Чтобы получить задание, вам, как правило, надо поговорить с NPC. При этом в вашей PIP в разделе «Status» появится название города, в котором произошел разговор, и резюме задания (например, для Vault 13 резюме будет таким: «Find Water Chip»). Когда вы выполните задание, его резюме будет перечеркнуто. По выполнении задания изменится ваша репутация (показатель Karma).

Оружие

В игре встречается оружие шести основных типов:

- Small guns — ручное огнестрельное оружие: пистолеты, винтовки, дробовики и обрез;
- Big guns — крупнокалиберное и тяжелое оружие: шестиствольные пулеметы (между прочим, полная чушь: обрез и то круче), ракетные установки и огнеметы (штука мощная, но бьет на короткое расстояние и очень тяжелая);
- Energy weapons — оружие на основе лазерной и плазменной технологий: лазерные и плазменные пистолеты (ерунда, по большому счету), лазерные и плазменные винтовки, скорострельный лазер (Gatling laser, исключительно быстро тратит заряды, да и весит прилично, однако бьет дай Боже как; лазер нельзя купить; как его достать, см. «Прохождение. Brotherhood of Steel») и инопланетный бластер (Alien Blaster; см. о нем раздел «Встречи в пустыне»);
- Melee weapons— оружие для боя с применением подручных средств: ножи, кастеты, копья, молоты;
- Throw — гранаты и метательные ножи;
- Unarmed — оружие для рукопашного боя: ваши кулаки и перчатка Power Fist.

Для победы в игре вам необходимо либо виртуозное владение small guns (100 % и более) в сочетании с кое-какими дополнительными способностями, либо сносное владение big guns (50 %) и energy weapons (70–80 %). Дело в том, что под конец игры вам придется драться с супермутантами, у которых «жизни» — вагон и маленькая тележка. Их можно уничтожить ракетной установкой, сочетаемой с плазменной винтовкой, скорострельным лазером или инопланетным бластером, или же снайперской винтовкой в сочетании с обрезом калибра 0,223.

Рассмотрим первый вариант. Перед вами стоит супермутант, вы стреляете в него из ракетной установки и раните его, скажем, на 60 очков. Он приближается к вам. Теперь вам придется бить его из плазменной винтовки, т. к., если стрелять из ракетницы по близко стоящей цели, вас может задеть ударная волна. Пара-тройка точных выстрелов из винтовки — и он труп.

А вот второй вариант. Вы прицельно стреляете в глаза супермутанта с большого расстояния из снайперской винтовки. Он по вам не стреляет, поскольку его оружие не достает вас. Если вам удастся нанести ему критическое ранение, он сразу ослепнет и не сможет в дальнейшем стрелять. Даже если он и не ослепнет совсем, точность его стрельбы резко снизится. Более того, точный критический выстрел в глаза из снайперской винтовки выбивает от 10 до 100 очков. А прицельно стреляя в глаза из ракетницы, вы вряд ли попадете. Сколько я ни стрелял, а попасть в глаза не смог, хотя показатель big guns был у меня приличным. Но вернемся к нашему супермутанту. Он подошел к вам поближе. Переключитесь на обрез калибра 0,223 и сделайте два прицельных выстрела в глаза (из снайперской винтовки два прицельных выстрела за ход сделать нельзя, даже если и хватает единиц действия). Если все пройдет удачно, то вы его убьете, во всяком случае, серьезно покалечите. Но чтобы всё это получилось, у вашего персонажа должны быть десять единиц действия (т. е. показатель Agility = 10), навык (perk) Bonus Rate of Fire (тогда вы сможете два раза прицельно стрелять из обреза), показатель Criticals не менее 20 % (для этого дайте своему персонажу дополнительную способность (trait) Finesse и навык More Criticals), показатель Small Guns должен быть не менее 100 %. Весьма полезен навык Sharpshooter (вы сможете точнее попадать во врага на большом расстоянии), также неплохо иметь навык Beter Criticals.

Что касается мелких врагов (мутантов-животных и людей), то тут лучший вариант — снайперская винтовка и прицельный выстрел в глаза. Впрочем, можете попробовать пистолет калибра 14 мм, боевой дробовик (combat shotgun) и штурмовую винтовку (Assault Rifle). Но против супермутантов они слабоваты.

Оружие других видов непрактично. Melee weapons и unarmed действуют только на очень малом расстоянии, в большинстве случаев враги не будут столь сильно сближаться с вами. Гранаты (throw) хороши только при высоком уровне владения этим видом оружия (не менее 60 %). Но в этом случае вам придется меньше очков отдавать Small guns и Energy Weapons, что плохо.

Оборудование

Предметов в **Fallout** очень много, и описывать их все — дело безумное. Ограничусь словами о нескольких наиболее любопытных вещицах.

Датчик движения (Motion Scanner) нужно держать в руке (не обязательно в той, которая сейчас задействована). После этого вызовите карту местности (**TAB**), щелкните там переключателем «Scanner» — и увидите множество красных точек. Это живые существа (люди, мутанты и пр.). Датчик можно купить или найти. Учтите, что держать датчик постоянно включенным не стоит: у него истощится батарейка (уровень ее заряда отображается на месте показателя амуниции для оружия). Перезарядить батарейку датчика невозможно. Придется искать новый датчик.

Счетчик Гейгера (Geiger Counter) необходим при посещении Glow. Если ваш персонаж облучился (в меню «Character» появилась надпись «Radiated») поместите датчик в руку, щелкните на нем левой кнопкой мыши и воздействуйте им на своего героя. Датчик покажет уровень радиации. Если он превысит отметку 100, прини-

майте «Rad-Away», иначе можете умереть. Не забудьте после проверки отключить датчик (повторно щелкните на нем левой кнопкой мыши). Уровень заряда батарейки счетчика тоже отображается на месте показателя амуниции для оружия. Перезарядить батарейку невозможно.

Маскирующее устройство (Stealth Boy) поместите в руку, включите (щелчок левой кнопкой) — и ваш персонаж станет частично невидимым (в него будет трудно попасть). Батарейка этого датчика тоже садится от постоянного употребления. Этот датчик можно купить, найти или взять у убитых супермутантов в Cathedral.

Всевозможные **таблетки (Chems)** сначала повышают показатели вашего героя (ум, силу или другие) на определенное время, потом понижают показатели ниже нормы на определенное время, далее показатели восстанавливаются. Учтите, что в результате приема таблеток ваш персонаж может стать наркоманом (addict). С течением времени привязанность проходит, но до того могут быть осложнения со здоровьем. Так что скажите наркотикам: «Нет!».

Помощники

В **Fallout** можно получить помощь (правда, не ахти какую) от союзников — NPC, которых вы сможете привлечь на свою сторону. Они будут ходить за вашим героем и во время сражений помогать ему по мере своих сил. Ваши помощники могут использовать патроны для определенных видов оружия (если данный помощник может использовать данный вид оружия) и Stimpacks (если количество их жизненных баллов не опустится ниже отметки в 50 %). Ваши союзники не в состоянии использовать броню. Поэтому всегда следите, чтобы у них были патроны для оружия и не менее двух Stimpack на брата.

Кроме того, союзники могут нести некоторую часть вашего багажа. Допустим, у вас есть ракетница, огнемет и плазменная винтовка. Если вы хотите разгрузить себя (чтобы потом подобрать еще что-нибудь), заговорите с кем-нибудь из своих помощников. Воспользуйтесь опцией Barter» и положите помощнику в вещмешок огнемет и зажигательную смесь («патроны» к огнемету) — вам сразу полегчает. Чтобы потом взять этот огнемет, примените к вашему помощнику способность Steal (на каком бы мизерном уровне она не была). Ваш приятель не обидится, а вы сможете спокойно взять огнемет и снова вооружиться им. Ваши помощники могут нести достаточно много предметов, так что показатель Streagth утрачивает для вашего персонажа первостепенное значение.

Чтобы «завербовать» себе помощника, вам нужно поговорить с ним и предложить ему присоединиться. При этом иногда бывают необходимы определенный уровень в способности Speech и достаточно высокий показатель Charisma.

Всего у вас может быть пять союзников:

Ян (Ian) из деревни Shady Sands. Неплохо стреляет, может использовать пистолеты, пистолет-пулемет, нож и драться кулаками. Лучшее для него оружие — пистолет калибра 14 мм или перчатка Power Fist.

Танди (Tandi) — дочь вождя Shady Sands. Вы сможете взять ее с собой в лагере разбойников (см. «Прохождение. Raiders»). В бою совершенно бесполезна.

Пса по кличке Dogmeat можно прихватить в Junktown. Будет бегать за вами, а в бою — кусать врагов. Не ахти какой боец, но все-таки лучше, чем ничего.

Рейнджера пустыни, **Тичо, (Tycho the Desert Ranger)** также можно найти в Junktown. Это лучший ваш помощник. Отличный стрелок. Может пользоваться винтовками и копьем. Лучшее оружие — снайперская винтовка.

Катя (Katja) — не особо сильный боец, но всё-таки получше, чем Танди. Найти Катю можно в здании на востоке Boneyard. Может использовать метательные и другие ножи. Лучшее оружие — энергетический нож Ripper.

Встречи в пустыне

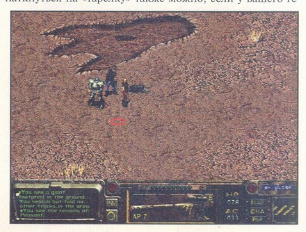
При движении по пустыне вы будете натыкаться на чудовищ, бандитов, бродячих купцов, патрули, а также на «особые места». С бандитами и чудовищами все ясно: перестреляли их — и порядок. С бродячими купцами и патрулями можно пообщаться, купить или обменять у них что-нибудь.

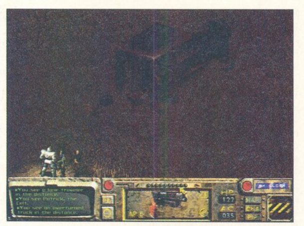
А вот «особые места» заслуживают отдельного разговора. Мест этих немного и ваша с ними «встреча» зависит исключительно от уровня вашего показателя Luck. Каждое «особое место» уникально, вы можете наткнуться на него только один раз за всю игру.

Главное «особое место» — полузасыпанная «летающая тарелка» («UFO»).



Это откровенный «прикол» создателей игры, о чем вы сможете судить по надписи на куполе «тарелки», если щелкнете на куполе левой кнопкой мыши («area 51», если не знаете, — это гипотетическая сверхсекретная лаборатория ВВС США, где с середины 50-х годов ведутся исследования сбитых и потерпевших крушение НЛО). Рядом с «тарелкой» лежат два скелета инопланетян. У одного из них вы можете взять фотографию Элвиса Пресли, а у другого — бластер, мощнейшее энергетическое оружие, наносящее врагу ранения в 30—90 очков. Одно плохо: стреляет бластер на небольшое расстояние. Наткнуться на «тарелку» вы можете только с максимальным показателем Luck (10 очков). Я обнаруживал «тарелку» севернее бункера Братства Стали (Brotherhood of Steel) и к юго-востоку от города Hub. По непроверенным данным конференции американских фанатов игры, наткнуться на «тарелку» также можно, если у вашего ге-





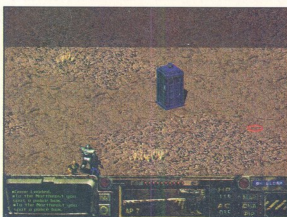
роя есть дополнительная способность Explorer» (ее можно выбрать при повышении уровня вашего героя), но вам придется много бродить.

Второе «особое место» — след динозавра. В отпечатке лежит труп, у которого можно взять прибор Stealth Boy.

Третье место — сарайчик сумасшедшего торговца автомобилями. Его машины — просто металлолом, но в сарайчике есть ящик (его надо старательно поискать), в котором лежит духовое ружье с приличной убойной силой. Стреляет ружье дробью, которую можно найти в шкафу в одном из домов Shady Sands. В первый раз это «особое место» попалось мне в нижнем правом углу карты, во второй раз — немного южнее Junktown.

Четвертое место — рядом со стадом коров. Игра выдает сообщение, что «тут что-то не так». Но что именно не так и какую из этого можно извлечь пользу, я не понял.

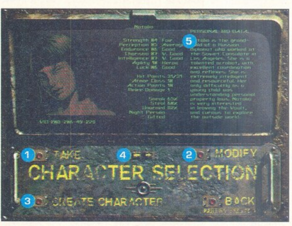
Пятая «особенность» — перевернутый грузовик с надписью «Nuka-Cola», перед которым лежат два ящика. В одном из них ничего нет, а во втором — более десяти тысяч бутылочных пробок (т. е. денег).



Шестое место — это нечто вроде синей телефонной будки, которая при вашем приближении исчезает, оставляя на земле прибор Motion Scanner. На этот раз объектом насмешек создателей игры стал фантастический телесериал «Dr. Who», практически неизвестный в России. В свое время это был неплохой телесериал, сравнимый по сюжетным «наворотам» с «Babylon-5», который у нас идет по каналу «ТВ-6». В двух словах сюжет «Dr. Who» не перескажешь, поэтому смысл шутки вряд ли будет вам понятен. Ограничусь разъяснением, что синяя будка называется «TARDIS» (Time And Relative Dimensions In Space), это хитрая машина для перемещения во времени и пространстве.

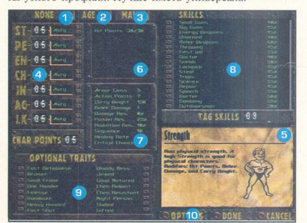
Создание персонажа

В RPG создание персонажа — очень важное дело. Правильно распределили достоинства и недостатки вашего героя — считайте, что половина победы уже у вас в кармане.



В начале новой игры вам предложат три варианта: взять одного из трех заранее созданных героев (1), изменить одному из них некоторые показатели (2) или самому создать новый персонаж «с нуля» (3).

Если захотите использовать один из трех заранее созданных персонажей, то можете перебрать их (4). На экране (5) появятся краткая биография персонажа, его характеристики и перечень способностей. Не советую использовать заранее созданные персонажи: все они специалисты узкого профиля. Лучше иметь универсала.



Перейдем к созданию персонажа. Вы можете дать своему герою имя (1), изменить возраст (2) и пол (3). Ни один из этих параметров не влияет на ход игры. Далее распределите основные показатели (4) — это то, чем Господь при рождении наделил вашего героя.

5 — информационное окно. Если хотите узнать, для чего нужен конкретный показатель или что означает та или иная способность, щелкните на названии интересующего предмета и посмотрите на это окно;

6 — состояние персонажа. Тут вы можете посмотреть на его «жизнь» (Hit Points), увечья (ранения глаз, сломанные руки и т. п.), узнать, не отравлен ли и не облучился ли он;

7 — дополнительная информация о персонаже: сколько он может нести груза, класс брони (защита рассчитывается с учетом нескольких параметров), сопротивляемость ядам и радиации, скорость восстановления здоровья (Healing Rate — сколько баллов

«жизни» автоматически восстанавливается по прошествии определенного времени), способность наносить критические ранения врагам (Critical Chance; критическое ранение наносится, в основном, при прицельном выстреле, ударе или броске; оно может быть в 2–10 раз тяжелее, чем обычное ранение);

8 – способности. Тут и владение различными видами оружия, и способность запустить руку в чужой карман (Steal), и возможность восстанавливать здоровье (First Aid и Doctor), и еще много чего хорошего;

9 – умения (дополнительные способности).

Закончив с определением этих параметров, вы можете сохранить созданный персонаж в виде файла (не путать с сохранением текущего состояния непосредственно во время игры). Для этого щелкните на «Options» (10), затем на «Save». Начиная новую игру, вы можете загрузить персонаж, нажав «Load».

Поделюсь моим опытом создания персонажа (если он вас заинтересует). Прежде всего я выставлял умения. Я всегда брал себе Finesse (дополнительный шанс нанести критические ранения) и Gifted (дополнительные очки для основных показателей; не обращайте внимание на понижение уровня ваших способностей: вы легко возместите его во время игры).

Ни в коем случае не берите Skilled (иначе будете чрезвычайно медленно приобретать дополнительные способности), One Hander (плохо будете владеть всем огнестрельным, тяжелым и энергетическим оружием, кроме пистолетов, которые довольно слабоваты) и Fast Shot (вам будет недоступна прицельная стрельба).

Можно обратить внимание на Small Frame (повысится ловкость) и Bloody Mess (см. «Прохождение. Последний выстрел»).

Перейдем к основным показателям. Сила пусть будет на отметке 5, больше не надо: у вас будет возможность повысить «грузоподъемность» своего героя, да и союзники будут нести все необходимое. Наблюдательность (PE) важна для снайпера. Если хотите использовать снайперскую винтовку, желательно иметь 7 очков по этому показателю. Выносливость (EN) оставьте на отметке 5: все равно придется глотать противорадиационные таблетки, а от яда скорпионов при таком значении вы сможете вылечиться сами. Сила личности (CH) вообще-то нужна, но и без нее можно прожить – так что оставьте ее на отметке 6. Ум (IN) отвечает за количество очков на совершенствование дополнительных способностей, которые вам будут выдавать при повышении уровня (если вы взяли умение Gifted, будете получать по 2 x IN баллов) и за многое другое. Настоятельно рекомендую выставить по максимуму: 10. От ловкости (AG) зависит количество единиц действия (AP), поэтому советую тоже выставить на максимум: 10. Удача (LK) определяет только одно: наткнетесь ли вы при путешествии через пустыню на «летающую тарелку» (см. раздел «Встречи в пустыне»). Конечно, получить Alien Blaster заманчиво, но и без него можно жить и победить. В конце концов, стащите в Братстве Стали (Brotherhood of Steel) скорострельный лазер, он почти такой же мощный.

Из дополнительных способностей выберите Doctor (ваш герой сможет лечить себя, не погружаясь в сон, и, главное, сможет восстанавливать раненые руки, ноги и глаза), Speech (для вербовки союзников и выпутывания из опасных ситуаций) и Steal. Способности Small Guns, First Aid, Outdoorsman, Science и Repair вы сможете безо всякого труда повысить, читая книги в библиотеке в городе Hub, ну а остальное «накачаете» понемногу при повышении уровня.

Прохождение

Мое прохождение не является полным. Я совсем не коснулся такой интересной темы, как игра за плохого героя (т. е. когда вы будете убивать всех встречных-поперечных). Такая игра таит в себе несколько изюминок, которые я не стал раскрывать намеренно. Кроме этого, я старался не касаться вопросов, которые не смог проверить.

Моя задача – описать все квесты во всех городах, разъяснить по мере сил все темные места и помочь выиграть игру самым удобным способом.

Поскольку **Fallout** – игра открытого типа, последовательность ваших действий – ваше личное дело. Я изложил все задания и сложности в произвольном порядке. Впрочем, для особо жаждущих *игроманов* приведу вкратце мой способ прохождения: Vault 13 – Shady Sands (разборка со скорпионами) – Vault 15 – Shady Sands (спасение Танди и разборка с Raiders) – Junktown (все квесты) – Hub (все задания и покупка «Rad-Away») – Necropolis (все задания и добывание чипа управления водоочисткой) – Vault 13 (возвращение чипа) – Brotherhood of Steel (получение первого задания) – Glow (все задачи) – Brotherhood of Steel (получение «Power Armour» и кража «Gatling Laser», получение задания на военную базу) – Boneyard (все задания) – Military Base (разведка) – Brotherhood of Steel (получение задания на уничтожение военной базы) – Military Base (все задания) – Cathedral (все задачи).

Vault 13

Вы начинаете свою одиссею рядом с выходом из родного подземного города Vault 13. У ваших ног лежит скелет какого-то несчастного искателя приключений. Обыщите его – и получите неплохие вещички. Вооружите своего героя ножом или другим инструментом для нанесения тяжких телесных повреждений. Только не берите в руки пистолет: у вас не так много патронов и они нужны для битв со скорпионами и бандитами.

А пока вашими противниками будут крысы, с которыми вы справитесь и без пистолета. Крыс достаточно много: около двадцати. Уложив их всех, вы получите 500 очков опыта, что на первых порах не так уж и плохо. Вас наверняка ранят. Тогда обязательно примените способности First Aid и Doctor. Это принесет вам дополнительные очки опыта.

Выйдите из подземелья (идите на запад) и выберите на карте подземный город Vault 15, о котором говорил Надзиратель (Overseer). В Vault 13 вы можете вернуться в любой момент, но не советую вам делать это: хорошего снаряжения там нет. Лучше подождите, пока не найдете чип управления водоочистной системы (см. «Necropolis»), и тогда вернитесь. Пройдите в центр управления (Command Center) и поговорите с Надзирателем – для этого встаньте рядом с его поднятым на возвышение креслом. Таким образом вы сразу выполните три задачи: найдете чип, успокоите недовольных и отыщите вора. Пытаться выполнить эти квесты поодиночке – бессмысленная трата времени. Мне так и не удалось обособленно выполнить третье задание (найти вора, похитившего воду). У меня этот квест решался только «по умолчанию» – когда я приносил чип.

Кстати, вас может заинтересовать, что охраняет женщина в центре управления (комната, куда вас не пускают). Это оружейная. В ней, на мой взгляд, нет ничего стоящего, так что затевать драку бессмысленно.

После разговора с Надзирателем вас перенесут в библиотеку. Выйдите из нее и снова поговорите с Надзирателем. Он даст вам два новых задания: уничтожить крепость супермутантов и ликвидировать их хозяина. Это основные задачи игры. После их выполнения игра закончится.

Деревушка Shady Sands

Вы наткнетесь на нее по пути в Vault 15: смотрите на карту мира – и увидите новый зеленый кружок.

Прежде всего уберите оружие (в «Inventory» переложите оружие из рук в рюкзак), иначе некоторые NPC откажутся разговаривать. Побродите по городу, болтая со всеми встречными. Загляните во все дома, обязательно пошарьте по шкафам.

Обратите внимание на человека в черной куртке и синих штанах, стоящего в доме рядом со входом в деревню. Это Ян (Ian), первый человек, которого вы можете привлечь на свою сторону. Поговорите с ним, узнайте местонахождение городов Junktown и Hub (они появятся на карте мира), потом предложите ему участвовать в богоугодном деле спасения вашего родного Vault 13. Если у вас хорошие способности «speech» и «charisma», он согласится.

Идите в большое здание в центре деревни. Там вы увидите человека в плаще с капюшоном. Это вождь деревни. Поговорите с ним и подрядитесь уничтожить скорпионов-мутантов. Кроме того, у вождя можно узнать местонахождение города Junktown (если вы еще не говорили с Яном).

Женщина, что стоит позади вождя, – это повариха. Она говорит, что страшно занята и не может болтать, но если у вашего персонажа хорошие дипломатические навыки (speech и charisma), появится меню разговора, в котором будет реплика о том, какую хорошую стряпню она готовит. Произнесите эту фразу – и повариха пообещает рассказать о вас своим знакомым, что увеличит на единицу показатель Karma вашего персонажа.

Идите на восток, в другую часть деревни. Там вы увидите колодец, поле и загон для коров. Ищите маленький домик (он, помнится, расположен на юге), пошарьте в нем курсором – и найдете молот и веревку. Молотом вооружите своего героя (он лучше ножа, которым вы воевали с крысами). Веревка пригодится при посещении Vault 15.

Не спешите уходить. В этом районе среди посевов пшеницы (из-за мутаций, вызванных радиацией, она стала немного смахивать на подсолнухи) обретается крестьянин. Если у вашего героя показатель ума (IN) достигает хотя бы 8 баллов, вы сможете поговорить с крестьянином и в разговоре упомянуть о «crop rotation». За улучшение сельского хозяйства Shady Sands вам дадут дополнительные очки опыта.

Теперь можете пойти к Сету (Seth), стражнику деревенских ворот. Поговорите с ним – и сможете перенестись в пещеру скорпионов. Перебейте всех скорпионов (используя также ствол Яна). Не спешите, можно действовать в несколько заходов. В пещерах есть еще патроны для пистолета, не забудьте их прихватить. Во время борьбы скорпионы обязательно хоть раз да ужалят вас отравленным хвостом. Чтобы избавиться от яда, обыщите труп скорпиона, возьмите его хвост, вернитесь в деревню и идите к врачу (дом к югу от ворот). В обмен на хвост врач вылечит вас. А если у вас есть еще один хвост, врач может бесплатно сделать из него противоядие от укусов скорпионов. Много противоядия вам не понадобится, но пару бутылочек носить с собой советую. Зелье нужно принимать по окончании сражения со скорпионами, после чего можете спокойно лечиться (способности First Aid и Doctor).

Обратите внимание на больного в доме врача. Как только у вас появится лишняя бутылочка противоядия, дайте ее больному – и получите за это очки опыта.

Покончив со скорпионами, идите к вождю. Он вас поблагодарит и ваш показатель Karma возрастет. Теперь стоит посетить Vault 15 (см. соответствующий раздел).

Вернувшись в деревню, поговорите с сначала с Сетом, а потом с вождем. Вы узнаете, что его дочь Танди (Tandi) похитили разбойники. Согласитесь ее спасти. (Если вам не скажут, что Танди пропала, сходите в Junktown, потом вернитесь в Shady Sands.) Идите в лагерь разбойников, спасите Танди (см. раздел «Raiders») и верните ее назад. Кстати, если вы создали персонаж-женщину, попробуйте предложить спасенной Танди провести некоторое время вместе и посмотрите на ее реакцию.

Vault 15

Прежде чем идти сюда, добудьте веревку (ее можно найти в Shady Sands).

Вход в Vault 15 расположен внутри небольшого сарайчика. Просто войдите и щелкните на лестнице в колодце курсором в форме руки. Вы спуститесь вниз. Уничтожайте крыс (их будет много и все разные), обыскивайте шкафы. Чтобы спуститься на следующий этаж, войдите в шахту лифта и привяжите к ней веревку. Затем щелкните на веревке, поместив курсор в форме руки точно на ней, а не на шахте, – и вы сможете продолжить исследования разрушенного подземного города.

На втором подземном этаже найдите еще одну веревку и кожаную куртку. При помощи веревки спуститесь на последний, третий, этаж. Там в шкафу найдите пистолет-пулемет (SMG) калибра 10 мм и немного патронов. Сохраните игру.

В юго-восточном углу лежит ломик (crowbar). Когда будете проходить рядом с ломиком, на экране сообщений появится надпись о том, что центр управления завален камнями и вам придется искать чип управления водоочисткой в другом месте. Тут же вы получите 500 очков опыта. Проблема в том, что из-за ошибки в программе это сообщение появляется не всегда, а 500 очков опыта вам пригодятся. Поэтому, если при первом посещении этого места сообщения не было, восстановите игру и пройдите туда снова. Рано или поздно у вас все получится.

Выходите на поверхность и продолжайте свои приключения.

Raiders

Когда вождь деревни Shady Sands попросит вас спасти его дочь, на карте появится новый зеленый круг. Вы и сами можете его найти, но если вы заранее уничтожите разбойников, то они не украдут Танди и вы не сможете выполнить очередной квест и получить очки опыта. Когда же Танди похитят, не стойте сложа руки – идите в гости к разбойникам. Есть два варианта действий.

Вариант первый. Идите к Гарлу (Garl), атаману шайки, скажите, что забираете Танди с собой и вызовите его на бой. Драться предстоит врукопашную. Гарл – противник сильный, «жизни» в нем намного больше, чем на данный момент у вас, да и броне его можно позавидовать. Чтобы одолеть противника, прицельными ударами бейте его по ногам, а когда он упадет на землю – прицельно бейте по глазам. После смерти Гарла возьмите Танди и отведите ее к папочке. Получив награду, вернитесь в лагерь разбойников. Убейте их всех и прихватите с собой нужные вещи. Кстати, если показатели Charisma и Speech у вашего героя достаточно высоки, Гарл может отдать вам Танди и без боя (струсит).

Вариант второй. Просто ввалитесь в лагерь разбойников и всех их перебейте. Потом откройте дверь камеры Танди (способность Lockpick) и отведите ее домой.

Junktown

Прежде чем войти в город, уберите оружие. Иначе полицеские у ворот нападут на вас. Когда минуете их и отойдете подальше, можете снова вооружиться.

Ищите магазин Киллиана Даркуотера (Killian Darkwater), который по совместительству является мэром города. Найдя дом, выберите пункт PIP и поспите до утра (до 06.00). Потом откройте дверь магазина. Вы увидите, что сам Киллиан находится в комнате рядом. Зайдите в эту комнату и пошарьте по шкафам. Обратите внимание на сейф в стене рядом с Киллианом. Вы можете взломать сейф под самым носом его владельца, прикарманить неплохие деньги и получить 500 очков опыта. (Зачем надо было спать до утра? Ночью вас в магазин не пустят, а днем Киллиан стоит в основной комнате и не позволяет пройти в помещение с сейфом. А по утрам хозяин еще толком не проснулся.)

Закончив с сейфом, поспите часок-другой прямо в магазине (только не забудьте предварительно выйти из комнаты Киллиана). Затем можете побеседовать с Киллианом. В разгар вашей беседы в магазин войдет человек и попытается убить Киллиана. Убейте непрошенного гостя и покопайтесь у него в карманах. Киллиан поблагодарит вас и предложит помочь вывести на чистую воду заказчика этого грязного дела, местного босса преступного мира по имени Гизмо (Gizmo). Согласитесь. Киллиан даст вам магнитофон и радиомикрофон. Я просто помещал и тот, и другой предмет в руки своего персонажа и шел на север, в казино к Гизмо. Там надо просто поговорить с хозяином и предложить ему услуги в «исправлении оплошности» его наемника. Гизмо согласится. Теперь идите к Киллиану, поговорите с ним, отдайте сделанную вами запись разговора и согласитесь принять участие в разборке с Гизмо. Киллиан предложит вам бесплатно кое-какие вещички. Разборка пройдет быстро и гладко. У Гизмо всего один телохранитель, да и тот без огнестрельного оружия. А Киллиан приведет с собой одного полицейского.

Закончив с Гизмо, поговорите с начальником полицейских, который стоит рядом с городскими воротами. Он просит вас помочь избавить Junktown от местной банды «Skulz», которая раньше работала на Гизмо. Вы можете выполнить это поручение двумя способами.

Способ первый. Навестите бар «Scum Pitt» в 20.00. Вы увидите, как бармен прикончит одного из банды. Украдите стоящую на полке урну с прахом жены бармена (это довольно трудно) и отнесите ее начальнику банды, Винни (Vinnie). Его можно найти в задней комнате отеля «Crash House». Винни примет вас в свою банду и предложит принять участие в убийстве бармена. Сбегайте к полицейскому у ворот и сдайте их всех. Но этого не достаточно. Вам нужно навестить бар, убить всех членов банды и вернуть бармену урну.

Способ второй. В отеле «Crash House» поговорите с женщиной из банды (она стоит перед дверью в комнату, где они ошиваются). В разговоре произнесите: «There must be something better to do...». Вернитесь к женщине через несколько дней и снова поговорите. Если способность Speech и показатель Karma достаточно велики у вас, вы сможете убедить ее дать показания против дружков. Идите к воротам, поговорите с полицейским – и дело в шляпе.

В Junktown вы можете прихватить сразу двух союзников.

Прежде всего обратите внимание на собаку, которая не позволяет какому-то человеку войти в дом. Поговорите с ним. Вы узнаете, что собака пришла в город со своим хозяином, которого потом убили люди Гизмо. Хозяин был одет в кожаную куртку. Поэтому, если куртка, добытая в Vault 15, еще на вас, просто подойдите к псу — и тот сразу последует за вами. Он будет с вами, пока его не убьют. Как только пес пойдет за вами, можете снять куртку и надеть более мощные доспехи. Если же у вас уже нет куртки, сходите в «Crash House Hotel», откройте там холодильник и достаньте шашлык из ящерицы. Вернитесь и отдайте шашлык собаке. Сытая собака — добрая собака. И признательная к тому же.

А лучшего в игре союзника, Тичо, можно найти в баре (идите все время на север). Если вы уже поговорили с Киллианом, поболтайте с Тичо (надо начинать разговор два раза) — и он согласится помочь вам очистить город от всякого сброда.

Пришло время разобраться с больницей. Она расположена слева от городских ворот. Войдите внутрь и спуститесь в подвал. Там стоит коротышка. Поговорите с ним — и узнаете, что доктор Mordib продает человеческие органы одному парню в Hub. Теперь можно порешить всех в этой больнице. «Инцидент» не скажется на вашей репутации, если вы вынудите коротышку напасть первым (он плохо вооружен и неточно стреляет). Поднимитесь наверх, ликвидируйте доктора и его охрану. Потом можете снова спуститься и пошарить в шкафу, но учтите: он заминирован. К тому же, в нем нет ничего особенного: несколько гранат да докторский саквояж.

Последнее дело, которое вас ждет, — спасение местной проститутки. Войдите в «Crash House Hotel» и закажите комнату на одну ночь. Когда войдете в комнату, на экране появится меню, предлагающее поспать. Так и сделайте. На следующее утро вы увидите, что в соседней комнате (она расположена чуть выше вашей) сумасшедший парень приставил ствол к голове проститутки. Хозяйка гостиницы попросит вас спасти девушку. Согласитесь и поговорите с сумасшедшим. Если вы все скажете правильно и согласитесь дать ему денег (он попросит немного), всё окончится хорошо и вам дадут очки опыта. Кроме того, теперь вы сможете воспользоваться услугами этой милашки (правда, ничего конкретного на экране не покажут, не надейтесь).

Hub

Hub — город большой и интересный. Он разделен на несколько частей, так что не ленитесь бродить.

Прежде всего посетите торговца оружием в районе Old Town. Обязательно поговорите с ним о радиации и гейгеровском счетчике. Он скажет вам, что в городе есть человек, торгующий обеззараживающими средствами. Там же купите снайперскую винтовку. У этого торговца есть и самое мощное оружие ближнего боя — «Super Sledge».

Теперь идите в библиотеку (в районе Downtown). Далее ориентиры таковы: к востоку от General Store — к западу от Far Go Traders — к северу от магазина Guns, которым заведует женщина Beth. Библиотека ничем особым не примечательна, просто дом безо всякой вывески. Если ваши умения Small Guns, First Aid, Outdoorsman, Repair и Science не достигли отметки 91 %, вы сможете их повысить при наличии у вас большого количества денег. Зато не придется тратить на эти умения очки опыта при повышении уровня.

Побродив по городу, найдите будку парня, торгующего едой. Это как раз тот молодчик, которому доктор Mordib из Junktown продавал человеческие органы. Если вы узнали секрет доктора, то можете заняться тихим вымогательством, потребовав у парня денег за молчание. Правда, при этом у вас понизится репутация, зато, постоянно щелкая кнопкой мыши на торговце и требуя денег, вы можете набрать огромную сумму. Я, ради смеха, дошел до 40.000, потом мне надоело. Видимо, у этого торговца не касса, а бездонная бочка наличных.

Чуть ниже места с будкой торговца едой есть дом, в котором стоит фермер. Поговорите с ним — и вы узнаете, что на его ферму напали бандиты и убили его любимого ослика. Теперь хозяин боится возвращаться. Предложите ему свои услуги. Вы автоматически перенесетесь на эту ферму. Перебив там всех плохих, вернитесь к несчастному фермеру. Учтите, что перебить бандитов нужно за один раз. Если вы уйдете, не прикончив всех врагов, то больше на ферму вы не попадете. В качестве награды фермер даст вам уникальное оружие, которое больше нигде не встретите. Оно считается пистолетом, но на самом деле это обрез (винтовка со спиленным прикладом и укороченным стволом). Если ваш герой прилично владеет Small Guns и может произвести два прицельных выстрела за один ход (т. е. у него есть 10 AP и дополнительная способность Fast Rate of Fire), то обрез превратится в его руках в самое сокрушительное оружие. Два прицельных выстрела врагу в глаза — и можете расслабиться.

В районе Old Town в доме, который расположен прямо под местом перехода (зеленое поле), бандиты держат в плену одного парня из Братства Стали. Нужно его освободить. Это позволит вам получить лучшую броню в игре (подробнее см. раздел Brotherhood of Steel). Но входить в дом нельзя: там пять гадов, которые классно стреляют. Отойдите подальше (туда, где стоят двое полицейских), перейдите в режим боя и стреляйте из снайперской винтовки через окно. Мерзавцы рассвирепеют, выйдут из дома — и тут ваши помощники зададут им жару. Возьмите у одного из убитых дробовик (Combat Shotgun), потом войдите в дом, откройте дверь (способность Lockpick) и поговорите с пленником.

Далее обойдите город и поговорите с продавцами воды (район Water Merchants). Они скажут, что вурдалаки (ghouls) из Necropolis не стали с ними вести дела, значит, у них есть вода. Кроме того, вы узнаете об исчезновении торговых караванов. Напоследок торговцы предложат вам организовать поставку воды в ваш Vault 13 за 2.000 целковых, что позволит вам увеличить время, отведенное на поиски чипа управления водоочистной системой еще на сто дней.

Идите к начальнику Far Go Traders; его зовут Бач (Butch). Он поручит вам разобраться с пропавшими караванами. Поговорите с ним о Deathclaw, потом идите к Бет (Beth, хозяйке оружейного магазина). Поговорив с ней, идите в район Old Town. Там побеседуйте с мутантом по имени Харольд (Harold). Дайте ему немного денег — и он расскажет вам о базе супермутантов (она расположена где-то на северо-западе). Кроме того вы сможете узнать у него о Deathclaw. Потом поговорите с сумасшедшим, что ходит рядом с домом мутанта. Сумасшедший согласится провести вас в пещеру Deathclaw (если не согласится — снова поговорите с Харольдом о Deathclaw). Попав в пещеру, убейте Deathclaw, он там один. Стреляйте ему по глазам из снайперской винтовки или примените огнемет. Потом обыщите пещеру. Вы найдете умирающего супермутанта, который отдаст вам диск с записью. Возьмите диск и идите к Бачу в Far Go Traders — так вы получите деньги и очки опыта.

Далее загляните в контору под вывеской «FLC». Поговорите там с хозяином. Он посоветует вам искать работенку у Деккера (Dekker), местного «авторитета». Если хотите ликвидировать хозяина «FLC» и его охрану, то попробуйте открыть дверь, похожую на дверь сейфа (вы ее не пропустите). Если охрана вдруг не пожелает прийти на помощь своему нанимателю, выйдите на улицу и попробуйте что-нибудь украсть у них (полиция им помогать не станет, и ваша репутация останется неподмоченной). За железной дверью в конторе можно найти много чего хорошего.

Загляните в клуб «Мальтийский Сокол», благо он прямо напротив «FLC». Поговорите с парнем, который сторожит дверь рядом с баром (вам придется убрать из рук оружие). Он отведет вас к боссу. Деккер предложит вам прикончить торговца. Согласитесь. Теперь у вас есть два варианта действий.

Вариант первый. Идите в раойн Heights (чтобы попасть в него, вызовите карту и внимательно посмотрите, где расположена зона перехода). Там прикончите купца, его жену и всех охранников (вы получите очки опыта и немного испортите свою репутацию). Вернитесь в бар «Мальтийский Сокол» и поговорите с парнем у бара. Он опять отведет вас к Деккеру. Теперь вам предложат убрать женщину по имени Джейн (Jain). Делать этого не стоит. Идите в полицию (здание с соответствующей вывеской), поговорите с шерифом и заложите Деккера (только не проговоритесь, что вас нанимали ликвидировать купца: могут возникнуть неприятности). Вам предложат участвовать в аресте Деккера. Согласитесь. Немного погодя начнется перестрелка. Вся тяжесть драки ляжет на вас и ваших людей. Предупреждаю сразу: победить будет непросто. Без Power Armour вас могут здорово потрепать. После победы поговорите с шерифом и получите свою награду (репутация ваша тоже улучшится). Если желаете подраться еще, снова зайдите в «Мальтийский Сокол» и у когонибудь что-нибудь украдите. На вас сразу нападут все обитатели клуба, но они слабаки. Ваша репутация при этом не пострадает, и полиция тоже реагировать не будет.

Вариант второй. После того как Деккер наймет вас в первый раз (убить торговца), сразу идите в полицию. Ваша репутация при этом совсем не пострадает, зато вы не получите дополнительных очков опыта.

Можете посетить и гильдию воров, расположенную в подвале одного из домов в районе Old Town. Поговорите с тамошним

главой, он вам предложит веселое дельце: ограбить того самого купца, убить которого замышлял Деккер. Купец многим встал поперек горла. Вам придется прокрасться в его дом (способность Sneak) после того, как стемнеет (и после смены охраны). В доме найдите сундук, откройте его (аккуратнее: он заминирован), схватите ожерелье и «делайте ноги». (Если на вас надета Power Armour можете открывать сундук, не обращая внимания на взрыв.) Когда вы принесете ожерелье ворам, они вручат вам электронные отмычки (а ваша репутация понизится). Отмычки могут пригодится, когда вы будете вламываться на базу супермутантов. Впрочем, существуют и другие способы попасть туда. Да и отмычки можно найти еще в одном месте (Cathedral, книжная полка на втором или третьем этаже).

Последнее интересное место в Hub — Crimson Caravan. Здесь можно наняться на работу. Денег много не получите, но если хотите лишний раз пострелять — пожалуйста. Поговорите с местным начальником, а потом — с женщиной в соседней комнате. Она скажет, что караваны уходят два раза в месяц в определенные дни. Чтобы наняться на работу, вы должны быть в городе в эти дни. А разговор с женщиной можно повести таким образом, что она захочет приятно провести с вами некоторое время. Причем потом даст вам несколько упаковок наркотиков.

Necropolis

Район, в котором вы поначалу окажетесь, называется Hotel. Если у вас остается более 100 дней из 150 отведенных вам на поиски чипа, то вы увидите много вурдалаков, которых можете перебить. Далее ищите люк в канализационную систему: другим путем в прочие районы города попасть нельзя. В канализации идите на север, пока не встретите начальника подземных вурдалаков и его «людей». Это тихие ребята, в них стрелять не надо. Поговорив с их начальником, вы узнаете, что в городе есть нужный вам чип управления водоочисткой. Но подземные жители используют его для добычи воды: ведь насос, качавший воду раньше, сломан. Согласитесь починить насос и идите на север. По дороге вам встретятся лестницы. Поднимитесь по первой — и окажетесь в доме, где полно вурдалаков. Вас отделяет от них стена, в которой не видно двери. Но дверь есть. Чтобы найти ее, нужно подойти и осмотреть стену, за которой стоят вурдалаки. Стена эта заминирована и при вашем приближении взорвется, открыв проход. Войдите и поговорите с местным начальником Сетом (Seth). Он предложит вам перебить супермутантов в районе Watershed.

Согласитесь и спуститесь в канализацию. Снова идите на север, потом поднимитесь на поверхность. Вы окажетесь в районе Watershed и увидите супермутантов. Пока не нападайте. Найдите мутанта, стоящего в доме. Это Гарри (Harry), он вооружен лазерной винтовкой. При вашем приближении он начнет разговор. Вам придется либо пойти за Гарри к его начальнику, либо обмануть Гарри, либо вступить с ним в бой. Идти к начальнику не советую: вас отправят на военную базу, где отберут доспехи и оружие. Вырваться на свободу будет возможно только в случае, если ваш персонаж достиг хотя бы 12 уровня. Правда, на военной базе вы можете вступить в армию супермутантов, и тогда увидите альтернативную концовку игры (см. раздел «Последний выстрел»).

Второй вариант — обмануть Гарри. Он получил приказ доставлять к своему начальнику всех людей, а мутантов не трогать. Скажите, что вы — усовершенствованная модель робота. Робот — не мутант, но и не человек. Если у вас высокий показатель способности «Speech» и ума (In), то Гарри вам поверит и, огорошенный парадоксом, впадет в раздумье.

Впрочем, бывали случаи, когда и этого не требовалось — уж больно Гарри глуп. Вот пример разговора Гарри с персонажем, у которого показатель интеллекта равен единице (разговор приведен одним американским игроком на интернетовском сайте фирмы *Interplay*):

Гарри: «Hey, you not look like ghoul. How come?»

Персонаж: «Uh?»

Гарри: «Huh?»

Персонаж: «Huh?»

Гарри: «Whuh?»

Персонаж: «Mom?»

После этого Гарри пропустил героя.

Третий вариант — убить Гарри. Не заходя в дом, перейдите в режим боя и прицельным выстрелом с большого расстояния из снайперской винтовки бейте ему в глаза. Гарри вооружен лазерной винтовкой, так что постарайтесь его ослепить — и он станет легкой добычей.

Почти все другие супермутанты не вооружены (неприятное исключение — парень с огнеметом, который стоит вместе с двумя мутантами в комнате чуть дальше Гарри). Но приближаться к ним все-таки не стоит. Применяйте снайперскую винтовку.

Закончив со всеми мутантами, спуститесь в канализационный люк на улице рядом с тем местом, где стоял супермутант Ларри (Larry, не путать с Гарри!). В канализации вы обнаружите кучу деталей (Junk). Вернитесь к начальнику миролюбивых вурдалаков и поговорите с ним. Если у вас невысок уровень способности Repair, то он даст вам книгу на эту тему. Прочтите книгу — и способность возрастет. Если книгу не дадут, значит, ваш персонаж уже достаточно головаст, чтобы починить насос. В любом случае вернитесь в район Watershed, идите в здание, которое охранял Гарри, и там почините насос, применив (Use) кучу деталей (Junk). Освободив пленного гуля (он в камере, дальше в том же здании), вы получите за это очки опыта и узнаете, что проход в подземный город (местный Vault) находится в соседней комнате. Идите туда, спуститесь. Перебейте всех, кого встретите. На нижнем уровне найдите работающий компьютер, покопайтесь в нем — и получите нужный вам чип управления водоочистной системой.

Поднимитесь на поверхность. Рядом с тем домом, где стоит недавно отремонтированный вами насос, расположено здание, в котором вы найдете нескольких ребят в плащах. Это парни из Cathedral (о них подробнее ниже). Обыщите этот дом — и найдете восемь таблеток «Rad-X». Они пригодятся вам при посещении Glow.

Теперь навестите Сета (главу «плохих» вурдалаков). Получите вашу награду за ликвидацию супермутантов и прикончите самого Сета и всех его подручных.

Всё. Тут мы закончили. Вернитесь в родной Vault 13 и отдайте микросхему Надзирателю.

Внимание! Если вы придете в Necropolis, уже изрядно побродив по миру (у вас остается не более 60 дней из 150 отведенных вначале), то ни одного вурдалака (включая начальника «хороших» и Сета) вы не увидите. Их уничтожили супермутанты, захватившие к этому времени город. Придется перебить их всех. Обнаружение чипа и ремонт насоса, за которой вы получите очки опыта, останутся такими же.

Boneyard

Этот городок состоит из пяти частей: Downtown (где обитают Blades), Boneyard Adytum, Library (там обосновались Followers of the Apocalypse), Warehouse (тут нашли пристанище Deathclaws) и Fortress (где забрикадировались Gunrunners).

Сначала идите в Adytum, поговорите с Майлсом (Miles, местный химик) и Циммерманом (Zimmerman, местный мэр). Циммерман хочет, чтобы вы ликвидировали женщину — босса банды Blades, которую он винит в смерти своего сына. Согласитесь. Майлс же хочет, чтобы вы отыскали части для восстановления парника («hydroponic farm»).

Идите в Downtown и поговорите с главой банды Blades. Она расскажет, что сына Циммермана на самом деле убили Regulators (нечто вроде полиции в Adytum), и даст вам диск с записью радиопереговоров. Вернитесь в Adytum. Поговорите с Циммерманом, покажите ему диск. Он все поймет, но его прикончат Regulators. Не пытайтесь этому помешать: даже если вы успеете убить негодяя, Циммерман выскочит на улицу и с кулаками набросится на других полицейских. А если вы сумеете и их убить до того, как они прикончат Циммермана, то он (Циммерман) нападет на вас. Поэтому спокойно понаблюдайте за гибелью Циммермана, потом прикончите его убийцу и всех других Regulators в городе. Постарайтесь, чтобы ваши помощники не убили кого-нибудь из жителей города. Дело в том, что в этом случае на вас нападут все обитатели города, в том числе кузнец и Майлс-химик (а эти двое очень нужны вам живыми). Лучше, прикончив гадов в комнате, где погиб Циммерман, выведите свое воинство на улицу и начните обходные маневры. Ваша задача — сделать так, чтобы одновременно нападал только один (в крайнем случае двое) Regulator, при этом между вами не должны затесаться жители города.

Вернитесь в Downtown и расскажите женщине — боссу Blades, как теперь обстоят дела. Получите очки опыта.

Идите в район Library (западнее района Downtown). Там вы найдете Катю, еще одного помощника (точнее, помощницу). Далее найдите Николь (Nicole), основательницу Followers of the Apocalypse. Поговорите с ней. Она скажет, что в Cathedral творится что-то странное. Скажите ей, что вы поинтересуетесь этим делом.

Вернитесь в район Downtown и идите на запад в район Warehouse. Там вас ждет Deathclaw (и даже не один). Уложите его (с вами теперь целая братва), обыщите район и найдите труп человека. У него найдете кучу деталей (Junk). Отнесите ее Майлсу в Aditum. Он попросит вас отремонтировать детали у кузнеца. Сделайте это, благо кузнец рядом. Потом снова принесите детали Майлсу. Этот квест пройден. Помимо очков опыта вы получите право в дальнейшем усовершенствовать плазменную винтовку, обратившись к кузнецу (эту винтовку можно найти в Glow или купить: в Hub или у Gunrunners), а также улучшить Power Armour (ее можно получить в Brothehood of Steel), обратившись к Майлсу.

Снова идите в район Warehouse, оттуда — на восток. Вы окажетесь перед крепостью Gunrunners, окруженной рвом с ядовитой кислотой. Распустите своих союзников, сказав им: «You can leave now». Они останутся стоять на месте, и позже вы сможете снова завербовать их. Через ров с кислотой перебегите наискось, по самому узкому месту (для этого обойдите крепость вокруг). Если бы вы не распустили союзников, они могли бы погибнуть при переходе через ров (у них нет брони). Войдите в крепость и поговорите с Габриэлем (Gabriel), лидером группировки Gun Runners. Ему нужно, чтобы вы ликвидировали всех Deathclaws.

Играя в версию 1.0, вы можете воспользоваться нечестным трюком для повышения показателя опытности (experience). После разговора с Габриэлем идите в район Warehouse и найдите лестницу в подвал. Там обитает «мамочка» Deathclaw. Убейте ее, вернитесь к Габриэлю и потребуйте у него больше оружия и амуниции («lots of weapons and ammunition»). За это вы получите тысячу очков опыта. Теперь скажите ему, что все его враги уничтожены («you killed all the Deathclaws»). Ему нужны доказательства? Тогда вернитесь в подвал с убитой «мамочкой» и идите назад к Габриелю. Снова потребуйте «lots of weapons and ammunition» — и снова получите тысячу очков опыта. Повторять эти действия можно бесконечно. Однако, если вы играете в версию 1.1 (т. е. установили соответствующий «патч»), то «халявы» не будет.

После смерти «мамули» остальные Deathclaw вымрут. Поэтому не спешите ее убивать. Пока «мамочка» жива, популяция Deathclaw будет восстанавливаться каждый день. А за каждого убитого Deathclaw вам дают тысячу очков опыта. Поэтому, отстреляв всех Deathclaw, выйдите из города, чуток побродите по пустыне, потом вернитесь, снова отстреляйте всех Deathclaw и т. д., пока не надоест.

The Glow

Прежде, чем идти в Glow, закупите в Hub лекарства «Rad-X» (или найдите их в Necropolis; трех таблеток вам хватит) и «Rad-Away» (желательно штук 10–15), достаньте гейгеровский счетчик и веревку, а потом побывайте у входа в бункер Братства Стали. Получите задание от паладина, а затем направьте свои стопы в Glow.

Glow — это бункер, в котором до ядерной войны разрабатывалось биологическое оружие. Во время войны в бункер, судя по всему, угодила боеголовка, и теперь это место — источник радиации.

Чтобы не погибнуть от радиации, примите две таблетки «Rad-X», остановившись на карте мира на соседнем с Glow квадрате, а уж потом идите в Glow. Правда, вы все равно схватите дозу облучения, но не смертельную. Проверьте это при помощи счетчика Гейгера. Если уровень облучения превысит отметку 100, примите «Rad-Away». Если же уровень радиации будет меньше, можете лекарство не использовать. О ваших спутниках не волнуйтесь: радиация на них совершенно не действует (даже на собаку).

Осмотритесь вокруг. Слева в «дырке» вы увидите торчащую балку (beam). Привяжите к ней веревку и спуститесь вниз. Вы окажетесь на первом этаже Glow. При этом вы можете потерять часть сопротивляемости радиации — тогда еще раз примите «Rad-X».

Чтобы выполнить задачу-минимум (задание, данное вам в Brotherhood of Steel), просто дойдите до мертвеца в металлических доспехах (вы увидите его с самого начала). Обыщите тело, возьмите диск с записью и карточку доступа. Этот диск — то, что вам нужно. Если хотите узнать, что на нем записано, на экране снаряжения («Inventory») щелкните на диске курсором-рукой (функция «Use»). Запись с диска перейдет к вам на PIP, и вы сможете ознакомится с ней в разделе «Status».

Не спешите уходить из Glow. Тут еще много интересного и нужного. Прежде всего обыщите все тела на этом уровне. Попробуйте поработать с единственным исправным компьютером уровня — и вы узнаете, что основная система электропитания отключена. Причина — неисправность генераторов на шестом уровне. Затем идите к лифту.

У вас есть два варианта действий. Первый: воздействуйте на дверь лифта найденной вами желтой карточкой доступа. Второй вариант: сохраните игру и примените на двери лифта умение (Skill) Traps. Вам нужно отключить электрическое поле. С первого раза это не получится, и вас может немного потрепать. Когда поле отключится, снова сохраните игру и воздействуйте на дверь умением Lockpick (запаситесь терпением). Зачем столько раз сохраняться? Дело в том, что во время отключения электрического поля или открывания двери механизм лифта может заесть, и вы не сможете открыть лифт.

Когда борьба с дверью закончится, спуститесь на второй этаж. Там вы увидите комнату, в которой лежат роботы охраны. Пока нет электропитания, роботы неподвижны. Но стоит вам включить питание — и они набросятся на вас. Поэтому не давайте им такой возможности: перейдите в режим боя и расстреляйте роботов. Не забудьте обыскать их тела: можно найти оружие. Далее — всё как на первом уровне: обыщите все тела и шкафчики (получите карточку доступа другого цвета), откройте двери лифта тем же способом (причем вам придется открывать даже двери того лифта, на котором вы прибыли на уровень) или примените карточку доступа и спускайтесь. На третьем уровне — всё тоже самое. Однако там будут два лифта и спуститься на втором лифте (на четвертый уровень) вы сможете только , как найдете карточку доступа (типа той, какую вы взяли у мертвого паладина на первом уровне, только цвет у нее будет другой). В дальнейшем вам потребуется найти последнюю, третью, карточку доступа. С ней вы сможете оказаться на шестом уровне. При этом вы заметите, что на пятый уровень попасть нельзя: лифту не хватает энергии.

Идите к генераторам. Отремонтируйте их (Repair Skill). Потом поработайте с компьютером и включите основное питание. Теперь можно идти на пятый этаж. Там вам предстоит разборка с несколькими ожившими роботами, но, если навалитесь на них толпой, да еще примените найденные на предыдущих уровнях гранаты, проблем не возникнет. Закончив с роботами, обыщите уровень. В многочисленных ящиках в стене (вы их без труда найдете) — море полезных вещей, включая плазменную винтовку и боевую броню. Берите их все. В одном из ящиков на этом уровне есть прибор Stealth Boy.

Напоследок поговорите с суперкомпьютером (он, насколько я помню, находится на четвертом уровне). Чтобы получить доступ к основной базе данных, предварительно сыграйте с машиной несколько партий в шахматы. Она у вас выиграет, но зато вы станете ее другом и сможете узнать, откуда взялся FEV, который, в свою очередь, породил супермутантов.

Всё, дело сделано, выходите на поверхность.

Кстати, если хотите сыграть роль «плохого парня», то, находясь на подземном этаже Glow, скажите Яну, что расстаетесь с ним («You can leave now»). Он останется стоять там, а вы поднимитесь на поверхность и зажигалкой подожгите веревку, по которой спускались (зажигалку можно найти в Junktown среди вещей Гизмо). При этом Ян снизу заорет: «Bastard!», а вы получите очки опыта за его убийство.

Brotherhood of Steel

Советую вам: прежде, чем идти в Братство Стали, освободите пленника в Hub (подробнее см. соответствующий раздел).

Подойдите ко входу в бункер и поговорите с паладином слева. Он сообщит вам, что для вступления в Братство Стали вам надо принести вещь из руин на юге. Согласитесь и идите в Glow (подробнее см. выше). Заполучив диск и разобравшись с тайнами Glow, вернитесь в Братство Стали. Снова поговорите с паладином. Вас пропустят.

Сразу же идите в тренировочный зал (там дерутся два человека). Поговорите с паладином в железной броне. В качестве награды за освобождение приятеля он предложит вам список вещичек. Вам обязательно нужно выбрать «Power Armour». Всё остальное вы можете купить в других местах. Получив разрешение на броню, снова поговорите с паладином — и он даст вам разрешение на еще кое-какие вещи (боевую броню и некоторое количество патронов). Выйдите из тренировочного зала и поговорите с человеком в зеленой броне, стоящим за столом. Он выдаст всё, что вам причитается.

На втором и третьем подземных этажах расположены мастерская, госпиталь и библиотека.

В библиотеке можно поговорить с женщиной по имени Vree. Если вы заведете разговор о компьютерах, она покажет, как поль-

зоваться программой самообучения на компьютере (вам надо будет поработать с компьютером, к которому она подойдет). При этом ваша способность Science заметно возрастет.

В госпитале находится врач, который может сделать операцию, в результате чего некоторые ваши показатели возрастут (навсегда).

В мастерской вы можете поговорить с тамошним техником. Если вы принесете ему деталь systolic motivator (ее можно получить у Michael или украсть из ящика в комнате главного паладина Rhombus; в последнем случае нужно использовать способность Sneak, чтобы проскользнуть мимо хозяина в комнату с ящиком), то сможете починить еще один костюм Power Armour. После этого вы его получите и сможете продать за 12.000.

На четвертом этаже находятся Совет Старейшин (Council of the Elders) и начальник Братства. Поговорите с начальником — и получите новое задание: разведать местонахождение базы супермутантов.

Не спешите выполнять эту миссию. Сначала посмотрите на ваше вооружение. Если вы делаете ставку не на Small Guns, а на Energy Weapons, тогда вам надо раздобыть скорострельный лазер (Gatling Laser). Это оружие нельзя купить, его можно только украсть у какого-нибудь паладина (человека в металлических доспехах). Лучше сделать это на первом подземном уровне в комнате для охраны (она расположена рядом с лифтом на 2-й, 3-й и 4-й подземные этажи). Только перед тем, как сунуть свои ловкие пальчики в карман одного из тамошних паладинов, не забудьте сохранить игру, чтобы ненароком не нажить себе врагов в лице всех членов Братства.

Вообще, скорострельный лазер (по виду он похож на шестиствольный пулемет Minigun, только красноватого цвета), на мой взгляд, не удовлетворяет понятию «абсолютного оружия»: во-первых, он тяжел, во-вторых, жрет заряды в бешеном темпе (10 единиц за очередь; одиночными этот лазер не стреляет), в-третьих, что самое печальное, из него невозможно вести прицельную стрельбу (а значит, по глазам врагов не попадете). Правда, заряды к нему вы можете попросту украсть у членов Братства Стали, а сам лазер всегда можно «положить в карман» одного из ваших спутников. Врагам же этот лазер наносит ранения аж в 10—300 очков (в зависимости от уровня вашего умения Energy Weapons и расстояния, на которое отстоит от вас враг). Так что на последних этапах игры (на военной базе супермутантов и в Cathedral) скорострельный лазер может стать весьма полезен, особенно если у вас нет Alien Blaster или возможности делать по два прицельных выстрела из обреза калибра 0,223.

Решив для себя вопрос о скорострельном лазере, выйдите на поверхность и отыщите базу (в северо-западном углу карты мира). Вам нужно только увидеть ее и охрану, после чего можно вернуться в Братство. На обратной дороге загляните в Boneyard, поговорите с Майлсом-химиком. Он скажет, что сможет улучшить вашу броню, если вы принесете ему некоторые книги. Согласившись, идите в Hub, навестите там библиотеку (о ее местонахождении см. раздел «Hub») и купите нужные журналы. Вернитесь в Boneyard, снова поговорите с Майлсом — и он подвергнет вашу Power Armour химической обработке. Затем у кузнеца усовершенствуйте свою плазменную винтовку.

Вернувшись в Братство Стали, снова идите к начальнику. Он направит вас в Совет Старейшин. Расскажите там, что вы видели на базе. Совет прикажет вам разнести базу в клочья и скажет, что вам помогут в этом деле три паладина. Вперед, навстречу большой битве!

Кстати, рядом с выходом на поверхность на первом подземном этаже стоят два паладина. Тот, что справа — женщина. Если вы поговорите с ней уже после уничтожения военной базы супермутантов, то сможете приятно провести время. Но не надейтесь хоть что-нибудь увидеть на экране, вас ждет только «моральное» удовлетворение.

Military Base

Перед тем как идти сюда, позаботьтесь, чтобы у вас была одна рация и побольше взрывчатки.

Первым делом, как и в случае с крепостью Gunruners, распустите своих союзников («You can leave now»): брать их внутрь базы нельзя, т. к. мутанты уж слишком солидно вооружены.

От трех паладинов, которые вас встретят у ворот, большого толку не будет. Они помогут вам только при борьбе со стражей снаружи, а внутрь здания базы не пойдут. Поэтому стоит сделать так: стрельните в охранников из снайперской винтовки с максимального расстояния и бегите назад. Охрана устремится следом, но паладины вступят с ней в бой, а до вас дело не дойдет.

После того, как охрана будет уничтожена, обыщите трупы. Возьмите у одного из них рацию (теперь у вас две рации). Далее нужно попасть за закрытые ворота. Либо возьмите рацию и закричите в нее, что вас атакуют неизвестные враги; либо откройте ворота при помощи электронных отмычек (их можно получить у воров в Hub или в Cathedral, подробнее см. соответствующие разделы). При этом не забудьте отключить ловушку на двери.

Внутри базы не затрудняйте себя вопросами, просто палите во всех встречных: друзей у вас тут нет. Вашему продвижению по базе будут мешать силовые поля. Через одни (красного цвета), пройти просто, вас лишь слегка ранит. А вот с другими силовыми полями (они зеленого цвета) придется повозиться. Можно подложить под излучатели этих полей (заостренные такие штуки) взрывчатку и взорвать их (придется поставить часовой механизм, потом положить взрывчатку в нужное место и отбежать). Или же примените к излучателям умение Repair: они на очень короткое время выключатся. Есть и еще один способ. Вам надо подключить («Use») одну из ваших раций к компьютеру, который вы увидите по дороге. При помощи второй рации вы сможете управлять компьютером, включая и выключая силовые поля (для этого фокуса у вас должны быть высокие показатели умений Repair и Science).

На последнем подземном уровне вам встретятся супермутант по имени Лейтенант (Lieutenant), его охранник (тоже мутант) и человек в плаще по имени Ван Гааген (Van Haagen). Сладить с ними нелегко, т. к. мутанты будут обстреливать вас толпой. Действуйте осторожно. Высунувшись из-за угла, стрельните Лейтенанту в глаза и снова заскочите обратно. Если повезет, хорошо вооруженный Лейтенант ослепнет и выйдет из боя. Мутант с ракетной установкой, скорее всего, подойдет полюбопытствовать, что творится. В ваш следующий ход снова выскочите и выстрелите кому-нибудь в глаза (только не Ван Гаагену, он того не стоит). Продолжайте действовать таким образом, пока не перебьете всех. Если же мутанты приблизятся к вам, встаньте так, чтобы между вами и мутантом с ракетной установкой был Лейтенант. «Ракетчик» частенько промахивается (особенно, если вы хоть разок попали ему в глаза) и будет попадать в своего боевого товарища. Таким образом, Лейтенант постепенно теряет здоровье, а вы успеваете разделаться с его дружком.

Покончив с мутантами, переключитесь на Ван Гаагена. Прикончив его, осмотрите труп Лейтенанта. Возьмите у него ключ, он вам может пригодиться (см. раздел «Cathedral»). Обратите также внимание на ящик возле того места, где изначально стоял Лейтенант. В нем лежат электронные отмычки.

Осмотрите последний уровень базы. Вы наткнетесь на комнату со множеством компьютеров и техническим персоналом (людьми). Эти люди имеют неприятную привычку взрываться, поэтому быстренько перестреляйте их. Далее идите к компьютерам и поработайте с ними, используя умение «Science». Включите механизм самоуничтожения и уносите ноги с базы. Если вдруг у вашего героя не хватает мозгов (показателя IN) для работы с компьютером, подложите под последний взрывчатку и сматывайтесь.

The Cathedral

Ну вот и заключительная песнь поэмы.

Если вы говорили с Николь, главой организации Folowers of Apocalypse (подробнее см. раздел «Boneyard»), то в Соборе вас будет сопровождать отряд разведчиков из числа Folowers. Найдите женщину Лауру (Laura), о которой вам говорила Николь (она на первом этаже: это единственный NPC, у которого есть «лицо» — соответствующая мультипликация). Скажите Лауре пароль: «red rider». Она сообщит о потайной двери, ключ от которой есть только у Морфея (Morgheus). Найдите этого человека (для этого нужно подняться по лестнице). Вам придется драться с охранниками-супермутантами (которые замаскировались при помощи приборов Stealth Boy) и с самим Морфеем. Прикончив Морфея, обыщите его труп и возьмите ключ. Правда, драки можно избежать, если на первом этаже поговорить с человеком в плаще (в комнате рядом с лестницей). Если все пройдет гладко, вы получите особый предмет в виде круга, который позволит свободно пройти мимо супермутантов, а потом украсть у Морфея ключ. Да и сам знак-круг вы можете украсть у человека на первом этаже.

С ключом вернитесь на первый этаж, пройдите к потайной двери и откройте ее. Спуститесь вниз. В подвале найдите странную дверь рядом с книжными шкафами (на автокарте она отмечена как проход). В конце концов дверь откроется — и перед вами окажется еще один член культа. Убейте его, церемониться не стоит. За потайным проходом вы увидите вход в подземный го-

род. Спуститесь на третий подземный этаж, там снова найдите потайной проход (см. автокарту). Воспользовавшись этим проходом, вы окажетесь в очень странном коридоре. При движении по нему вы будете получать ранения (из-за воздействия на психику), а под конец у вас может случиться неприятность с глазами. В этом случае сразу же остановитесь и используйте умение Doctor. Когда зрение восстановится, идите дальше – и наткнетесь на главного гада игры – Мастера (Master). Он с вами заговорит. Не соглашайтесь на его посулы и стреляйте.

Советую спрятаться за колоннами и стрелять, периодически выскакивая. «Жизни» у Мастера много, но если работать турбоплазменной винтовкой, вам понадобится 4–6 выстрелов (в зависимости от уровня ваших Energy Weapons и Criticals). А со скорострельным лазером можно обойтись вообще парой очередей. Чем раньше вы прикончите Мастера, тем лучше. Дело в том, что каждые три хода коридор будет порождать супермутанта. Но, как только Мастер отдаст концы, это безобразие закончится. И как раз вовремя: смерть Мастера запустит часовой механизм ядерной боеголовки (она находится на четвертом уровне). Не спите, бегите из Собора.

Если вам не удается прикончить Мастера в коридоре, можете попробовать обходной путь. На третьем уровне подземного города (на северо-западе) имеется закрытая дверь, а за нею – лифт, который привезет к боеголовке. Воспользуйтесь ключом, который вы взяли у Лейтенанта (см. раздел «Military Base») и включите часовой механизм. Теперь смывайтесь.

Последний выстрел

Прибыв домой, ваш герой поговорит с Надзирателем. После этого разговора игра заканчивается. Вы узнаете, что стало с миром **Fallout** после уничтожения супермутантов. Эта картина будет зависеть от того, за какое время вы успели пройти игру.

Однако после всех ваших мучений последний разговор с Надзирателем может вызвать у некоторых из вас, мои уважаемые игроманы, желание прикончить его. Сделать это на ранних этапах игры невозможно. Пока Надзиратель сидит в своем кресле, он неуязвим (если у вашего героя есть дополнительная способность «Awarness», вы увидите, что его «жизнь» не убывает от ваших выстрелов). Но на короткое время сразу после произнесения финальной речи Надзиратель становится смертным. Только он закончит говорить, жмите **A** («Attack») для перехода в боевой режим (чуть запоздаете – пропустите это мгновение, и игра закончится). Войдя в боевой режим, убейте Надзирателя – и вы увидите самую кровавую мультяшную сцену в игре, которой, однако, не будет, если вы убьете Надзирателя при помощи Alien Blaster (он просто станет кучкой пепла). Кроме того, иногда для осуществления выстрела приходится щелкать на Надзирателе красным перекрестием несколько раз подряд.

Сцену смерти Надзирателя можно увидеть и не входя в режим боя, но для этого нужно одно из трех. Или чтобы у вашего персонажа была очень плохая репутация (ниже – 40). Или чтобы ваш персонаж находился в состоянии «Berserker», в которое можно впасть, истребляя всех жителей всех городов, которые вы посетили. Или же у вашего персонажа должна быть дополнительная способность Bloody Mess (ее нужно выбрать в самом начале, при создании героя).

Существует альтернативный вариант концовки. Если вы вступите в армию супермутантов (см. раздел «Necropolis»), то увидите штурм Vault 13. Кстати, в этом случае у вас может появиться жалость к Надзирателю.

Как получить много денег и очки опыта

По прибытии в каждый город первым делом обойдите его и обворуйте (способность Steal) всех местных! За каждый украденный предмет вы получите 10 очков опыта, а сам предмет сможете потом продать в местном магазине. Таким образом я набирал до 50.000, чего достаточно для покупки любого оружия и боеприпасов. Правда, на воровстве вы рано или поздно попадетесь. При этом на вас ополчатся многие (или даже все) жители этого города. Поэтому перед каждой кражей сохраняйте игру и в случае неприятностей восстанавливайтесь.

Еще один способ заработать

Подняв свое умение Barter до 80 %, придите к торговцу, продающему что-то дорогое. Купите у него самую дорогую вещь и тут же ее продайте обратно. Вы можете потребовать за нее гораздо больше, чем заплатили сами.

Проделайте этот фокус энное количество раз – и вы богаты.

Как убить NPC

Допустим, что вы возненавидели мэра города Junktown Киллиана. Если просто расстрелять его, на вас ополчатся полицейские. Но можно поступить хитрее – бросьте ему под ноги взрывчатку (после того, конечно, как включите часовой механизм). Уйдите и подождите, пока Киллиан взорвется. Дуралеи полицейские и слова вам не скажут.

Андрей Шаповалов

НОВОСТИ

Игра **Fallout** компании *Interplay* считается одной из лучших ролевых игр. Теперь издатель первой части сообщил, что **Fallout** получит свое продолжение.

Это подтвердил и один из главных продюсеров первой части, Тим Кейн (Tim Cain). Он сообщил, что «первая часть **Fallout** создавалась долгих четыре года, но на **Fallout 2** мы отвели 11 месяцев. При этом имейте в виду, что некоторые программисты сейчас работают над патчами для первой части, а другие заняты переводом игры на другие языки. Однако оставшиеся займутся **Fallout 2**... Ну а сам я мечусь между тремя направлениями и очень хочу отдохнуть».

Говоря о новой игре, Кейн сказал, что вряд ли герои первой части будут перенесены во вторую. «Мы очень долго это обсуждали, но к сожалению, пришли к выводу, что конвертация все равно будет сопряжена с изменением характеристик и исчезновением большинства предметов, а потому не имеет никакого смысла». Но в то же время, по словам продюсера, все любители игры могут рассчитывать на непосредственное продолжение истории. Кроме того он пообещал, что сиквеле учтутся просьбы игроманов и будут внесены некоторые новшества.

По словам Кейна, во второй части игры команда разработчиков значительно больше внимания уделит нелинейности сюжета.

***

Компания *«Амбер»* продолжает работу над локализацией проекта **Earth 2140**. По жанру это стратегия в реальном времени. Компанией планируется появление игры в продаже в середине января.

Также продолжается полная локализация стратегической игры **3 Milenium** с хорошим качеством графики. Планируется, что игра появится в продаже в январе 1998 г.

***

Компания *Blue Byte* сообщила о появлении новой миссии к игре **Incubation: Time is Running Out**. Называется она Xmas («Рождество»). Списать ее можно с сайта компании.

По заверениям *Blue Byte*, это «сложный уровень, пройти который игроки смогут лишь после того, как научатся играть по-настоящему». Надо сказать, что это уже седьмая миссия, официально появившаяся со дня выхода игры.

Кроме того, *Blue Byte* выпустила для игры патч версии 1.03е. В основном это улучшения для поддержки игры через игровую службу Mplayer, а также поправки к файлам поддержки акселераторов 3Dfx.

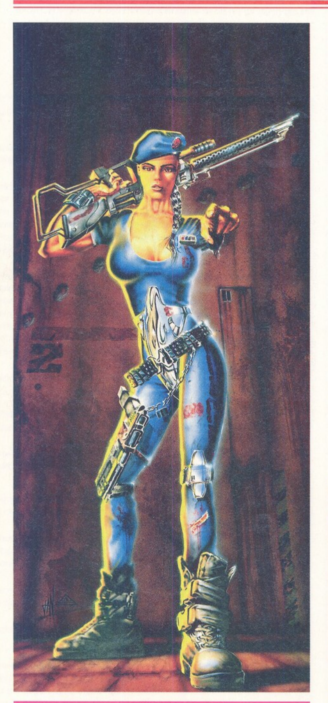
Однако перед установкой патча версии 1.03е игроманам придется поставить версию 1.02е.

***

Компания *Interplay* сообщила, что октябрь 1997 года стал самым удачным для компании за всю историю ее существования. «Мы получили 30-миллионную прибыль, – сказал CEO компании Брайн Фарго (Brian Fargo), – в то время как в среднем доход не превышает 10 миллионов в месяц». В тот месяц компания выпустила сразу несколько игр, ставших хитами: это **Fallout**, **Carmageddon** и **Starfleet Academy**. Можно сказать, таким образом, что самые лучшие игры компании к Рождеству не только дошли до покупателя, но и получили широкую рекламу и множество оценок. В прошлом году к Рождеству компания не выпустила почти ничего примечательного и, по сути, ограничилась несколькими играми категории «B».

Информационное агентство «Galaxy Press»

INCUBATION
Time Is Running Out



Разработчик	Blue Byte
Издатель	Blue Byte
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	пошаговая 3D стратегия
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Мирная жизнь – не для вас, бойцов космической пехоты, элитных войск галактического содружества, призванных защищать покой гражданского населения.
Прибыв на отдаленную космическую станцию, вы получаете новый приказ – спуститься на планету Скай'Ра, где размещена научно-исследовательская база, обслуживаемая 16.000 человек. Авария реактора, произошедшая два месяца назад, привела к отключению защитного экрана и наружу вырвался вирус герпеса, абсолютно безопасный для человека. Однако местная форма жизни (скай'геры) под его воздействием подверглась ужасающим мутациям. Переродившиеся скай'геры хотят только одного – уничтожить на планете всех людей. Активность скай'геров непрерывно возрастала. Шесть недель назад появились первые жертвы среди работников базы. Охране базы уже не удавалось обеспечить безопасность людей.
От действий вашего отряда зависит жизнь тысяч землян. Ваша цель – обеспечить успешную эвакуацию людей и убраться самим с этой проклятой планеты.

Главное меню игры

Start Campaign – начало новой игры;

Network Game – сетевая игра (могут играть до четырех человек по локальной сети или Интернет), кроме того проедусмотрена игра по модему или нуль-модему;



Instant Action – одиночные миссии на любой карте или многопользовательский режим игры на одном компьютере или по e-mail (результаты ваших ответных ходов отправляются противнику по электронной почте; до четырех человек);

Системные требования

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 MHz
Оперативная память – 16 Мб RAM
70 Мб дискового пространства
2 Мб видеокарта, совместимая с DirectX
Поддержка 3Dfx графических акселераторов

Load Game – использование прежнего «сохранения» игры;

Load PBM Game – начало игры по электронной почте.

Настройка

Если перевести курсор мыши в нижнюю часть экрана, появятся меню настройки игры, доступное в любое время на любом игровом экране. Здесь можно определить (по порядку слева направо):

- из какого динамика (левого или правого) будет раздаваться речь;
- громкость музыки;
- громкость звуковых эффектов;
- громкость речи;
- внешний вид курсора и степень анимации бойцов;
- показывать ли передвижения врагов во время ответного хода;
- разрешение экрана при демонстрации роликов-заставок;
- уровень сложности игры (его можно изменять только в одиночной игре, находясь в главном меню или на главной карте города).

Карта города

Карта является полностью трехмерным изображением города, в котором вам предстоит сражаться.

Нажмите правую кнопку мыши в любом месте карты и не отпускайте. Теперь подвигайте мышью – и карта будет перемещаться.

На карте кружками обозначены доступные вам места. Когда вы подводите к ним курсор, появляется название места и цветная иконка. Красная иконка отправит вас на выполнение боевой миссии; синяя – это база снабжения, где вы можете получить оружие и снаряжение; зеленая – анимационная вставка (встреча с руководством, которое похвалит и подбодрит вас).

Пометив на карте интересующее вас место, нажмите на «Enter Location» или просто дважды щелкните на нем. Если вы выбрали проведение боевой миссии, появится экран с описанием задания, которое необходимо выполнить, и условий, определяющих успех или провал миссии.

Нажав кнопку «Tips», вы получите несколько полезных советов или же издевательскую фразу типа «Сам немаленький – без нас разберешься». Кнопка «Briefing» вернет вас на экран с пояснениями.

Если, изучив задание, вы поймете, что ваши бойцы несут не то оружие, которое оптимально для данной операции, то нажмите «Back» и, вернувшись на карту города, опять посетите базу снабжения.

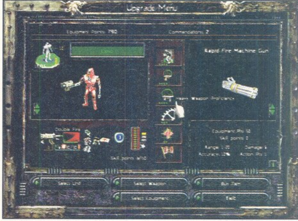


При посещении базы снабжения вы попадаете на экран выбора бойца («Unit Menu»), где видите всех своих бойцов, число заработанных, но еще не примененных к делу баллов умения («skills»), уровень опытности солдат («exp»), а также оружие и снаряжение каждого. Если бойцов недостаточно, можно нанять еще («Recruit unit»). Но новички приходят необученными, и пройдет немало времени, прежде чем они станут настоящими бойцами. Поэтому лучше беречь тех, что достались с самого начала.

Щелкнув на имени любого из бойцов в списке, вы окажетесь в меню «Upgrade Menu», отражающем все способности ваших солдат и позволяющем снарядить и вооружить их согласно этим способностям. (Каждый боец может использовать только то оружие и то снаряжение, к которому у него есть способности.)

В центральной части экрана в столбик указаны умения, разбитые по группам. Перечислим их сверху вниз: физическая сила, владение легким оружием, владение тяжелым оружием, технические способности, медицинские способности и способности к руководству. Зеленые точки под иконками показывают, сколькими баллами умений в данной области обладает боец.

Когда вы «пролистываете» оружие и снаряжение на правом экране, в ряду умений появляются красные точки, демонстрирующие, сколько и каких баллов не хватает данному бойцу. Одновременно в нижней части экрана, под оружием, появляются технические характеристики (дальность огня, точность, поражающая способность, время, необходимое на один выстрел) и повторяется информация о количестве необходимых баллов мастерства.



Если у бойца есть заработанные в боях и еще не использованные баллы мастерства, он может израсходовать их, выбрав недоступное прежде оружие и тем самым подняв уровень своих умений в области, необходимой для данного оружия. Впоследствии это оружие всегда будет доступно ему.

Еще один ресурс, необходимый для приобретений на базе, – это баллы оборудования (equipment points). Вы набираете их, открывая сундуки в ходе выполнения миссий.

При удачном выполнении миссии вы можете заслужить особую похвалу командования (Commendations). Эти благодарности накапливаются (см. верхний правый угол экрана) и в трудную минуту могут быть обращены в «звонкую монету» мастерства. Для этого достаточно похвалить бойца («Commend Unit») – и у него станет одним баллом больше. Однако воспользоваться этим способом можно только ограниченное число раз (см. показатель над звездочкой) и поэтому лучше приберечь его.

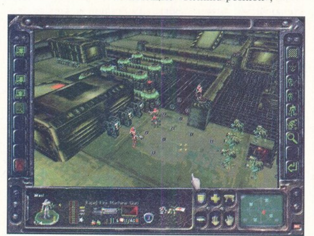
Игровой экран

Перечислим по порядку кнопки игрового экрана (некоторые из них появляются не всегда).

Левый край экрана сверху вниз:

Remind position – оперативное сохранение (расположение бойцов). Восстановить можно будет только одно (последнее) сохранение;

Recall position — восстановление игры, сохраненной с помощью «Remind position»;



Save game — полное сохранение игры (максимум тридцать игр);

Load game — восстановление игры, сохраненной командой «Save»;

Breifing for current mission — краткие пояснения, что необходимо сделать в ходе данной миссии;

Undo last turn — отмена последнего хода (не для одного бойца, а для всего отряда). Игра возвращается к состоянию на момент окончания последнего хода противника;

Undo mission — отмена всей миссии, ее повторный запуск с самого начала.

Правый край экрана:

Overview map — общая карта уровня;

Set free view — вид сверху, выбранный боец — в центре экрана;

Set user view — вид сверху под углом, выбранный боец — в центре экрана. Щелкая правой кнопкой мыши, вы можете вращать камеру обзора вокруг выбранного бойца, выбирая наилучший вид;

Set unit view — вид из глаз выбранного бойца;

Jump to next unit — переход к следующему бойцу, еще не сделавшему хода;

Jump to visible enemy — переход к следующему видимому противнику. Иногда противник находится слишком далеко и не помещается на один экран с выбранным бойцом. В этом случае выбирайте для стрельбы режим «Jump to visible enemy». Или же стреляйте в режиме карты уровня;

Activate magnifying glass — выбор «увеличительного стекла», щелкнув которым на заинтересовавшем вас противнике, вы получите краткую справку о нем;

Next player — передача хода. Если бойцы израсходовали все доступное им время, передача происходит автоматически.

В нижней части экрана находятся показатели состояния бойца и его оружия. Не допускайте перегрева оружия, так как это приводит к разного рода неприятностям, от простого заедания патрона до его взрыва и гибели бойца.

Следующая часть экрана содержит вспомогательные функции:



1 — переход в состояние обороны (на это необходимо две единицы времени). Во время ответного хода противника боец в состоянии обороны будет стрелять в каждого врага, попавшего в поле его видимости;

2 — лечение. Если у бойца есть аптечка, то он может поправить свое здоровье или здоровье рядом стоящего товарища, повернувшись к нему лицом. За единицу времени можно поднять здоровье на один пункт с маленькой аптечкой или на два — с большой;

3 — изменение режима огня для оружия. Операция не требует времени и по-разному проявляется для разных видов оружия;

4 — прием стимуляторов. Операция не требует времени. Наоборот, в зависимости от типа стимуляторов, имеющихся у бойца, добавляет одну или две единицы времени;

5 — отдых. Если боец не потратил ни одной единицы времени, и был выбран отдых, то на следующем ходу у него будет на единицу времени больше. А если в результате нападения боец впал в панику и ему дается только один ход, то выбор режима отдыха вернет его в нормальное состояние;

6 — «рука» — режим действия, позволяющий выполнять всё, что могут делать бойцы: открывать и закрывать двери, открывать ящики и сундуки, обезвреживать мины, взрывать колодцы, нажимать на кнопки, переключать рубильники. Боец должен вплотную стоять к объекту воздействия, повернувшись к нему лицом. С какой стороны — неважно, можно под углом.

Скай'геры

Ray'Ther. Рей'зеры — тип скай'геров, которых вы встретите в игре первыми и быстро привыкнете к ним. Не имеют никакого оружия, поэтому атакуют только в ближнем бою. За ход делают примерно шесть шагов. Когда ваши бойцы получат хорошую броню, рей'зеры станут гораздо менее опасны, но забывать о них никогда не надо. Убивает их первый же выстрел из любого оружия. Неплохо пристроиться около люка, через который они выходят, и резать всех новоприбывших штыками. Это принесет вам много баллов опыта и мастерства без расхода зарядов.

Gore'Ther. Го'зер — тяжелобронированный и достаточно опасный скай'гер. Но очень медлителен. Спереди его броня абсолютно непробиваема, зато спина не защищена (достаточно одного выстрела, чтобы убить его сзади). Ходит он только на два хода. Но не забывайте, что одного хода достаточно, чтобы атаковать вас по диагонали.

Ee'Ther. Ии'зер — один из самых опасных монстров в игре. Его отличают мощнейшая броня, невидимость, огромная физическая сила и способность полностью восстанавливать здоровье к началу нового хода. Бойца без хорошей брони он способен убить с пары ударов. Единственная возможность убить ии'зера — сосредоточить на нем огонь многих бойцов, но не тратить на это время полностью, а перевести их всех в режим обороны. Важно добить монстра, пока он не восстановил здоровье.

Оружие

Light Combat Gun – это оружие, которое имеют ваши бойцы в самом начале игры. Самое слабое оружие. Число зарядов невелико, поражающая способность низка, дальность небольшая. После двух выстрелов это оружие перегревается. Замените его сразу, как только сможете.

Режим ведения огня – один.
Состояние обороны – есть.
Стоимость – 10 единиц оборудования.
Дальность огня – 1–10.
Поражающая способность – 2.
Точность – 3 %.
Число зарядов – 7.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 0.

Advanced Combat Gun немного лучше для стрельбы, чем «Light Combat Gun». Точность и поражающая способность – почти такие же, но, благодаря штыку, это оружие не перегревается и позволяет убивать стоящих вплотную скай'геров, не расходуя зарядов. Таким образом, оружие высокоэффективно в ближнем бою.

Режим ведения огня – один.
Состояние обороны – есть.
Стоимость – 20.
Дальность огня – 1–10.
Поражающая способность – 3.
Точность – 3 %.
Число зарядов – 8.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 1 (Light Weapons Skill).

Standard Assault Rifle – автоматическая винтовка. Лучшее оружие для начальных миссий. Все параметры у винтовки выше, чем у «Combat Guns» (включая большее число зарядов). Как и у «Combat Guns», имеется штык. Поэтому автоматическая винтовка высокоэффективна в ближнем бою.

Режим ведения огня – один.
Режим обороны – есть.
Стоимость – 30.
Дальность огня – 1–20.
Поражающая способность – 4.
Точность – 4 %.
Число зарядов – 10.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 3 (Light Weapons Skills).

Sniper Rifle – снайперская винтовка. Очень полезное для вашего отряда оружие. Оно характеризуется самой высокой точностью стрельбы среди всего стрелкового оружия в игре. Большая дальность огня, велик боезапас. Вы можете сделать несколько выстрелов, прежде чем оружие перегреется, что позволяет перебить всех противников с большой дистанции. Особенно эффективна снайперская винтовка против сай'ку.

Режим ведения огня – один.
Состояние обороны – есть.
Стоимость – 40.
Дальность огня – 1–30.
Поражающая способность – 4.
Точность – 20 %.
Число зарядов – 15.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 4 (3 Light Weapons Skills + 1 Technical Skill).

Flame Thrower – огнемет. Это первое ваше оружие, имеющее два режима ведения огня. Первый режим – стандартное поражение одиночных целей. Если противник находится в пределах досягаемости огнемета – это стопроцентное попадание. Второй режим – это выстрел, который заливает огнем квадрат 3 x 3 клетки. На такой выстрел расходуется два заряда. Этот режим может использоваться для поражения нескольких близко стоящих противников за одну единицу времени или для создания зон заграждения, особенно в коридорах, через которые никто не сможет пройти (вы сами в том числе). Серьезные недостатки огнемета – малая дальность и небольшое количество зарядов. Поэтому не берите его, если у вас еще нет сумки с патронами («ammo pack»). Используйте огнемет, чтобы прикрыть отряд сзади и блокировать места выхода скай'геров.

Режимы ведения огня:
A – прицельный огонь по одному противнику;
B – создание зоны сплошного огня размером 3 x 3 клетки.
Состояния обороны – нет.
Стоимость – 40.
Дальность огня – 1–4.
Поражающая способность – 10.
Точность – 100 %.
Число зарядов – 5.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1
Требуемое количество баллов мастерства – 3 (Heavy Weapon Skills).

Heavy Machine Gun – тяжелый пулемет. Неплохое оружие, но конкурировать с «Rapid Fire Machine Gun» оно не может из-за того, что на выстрел расходуется две единицы времени. Тяжелый пулемет хорошо использовать против скоплений противника, т. к. он может одновременно поражать несколько близко расположенных целей. Не стреляйте, если впереди находятся ваши бойцы: может достаться и им. Чаще старайтесь ставить бойца с тяжелым пулеметом в режим обороны. При первой же возможности замените это оружие на «Rapid Fire Machine Gun».

Режим ведения огня – один.
Состояние обороны – есть.
Стоимость – 50.
Дальность огня – 1–20
Поражающая способность – 5.
Точность – 5 %.
Число зарядов – 15.
Время, затрачиваемое на выстрел – 2.

Cy'Coo. Сай'ку не способны к перемещению, но могут обстреливать ваших бойцов с большого расстояния. Точнее, не самих бойцов, а место, где те стояли на предыдущем ходу. Сай'ку защищены мощной непробиваемой броней, которая открывается только в момент выстрела. Поэтому, чтобы убить сай'ку, поставьте бойцов в режим обороны поблизости от монстра. Пусть они обстреляют сай'ку в тот момент, когда он откроется.

Ray'Coo. Рей'ку – это скай'геры, вооруженные достаточно дальнобойным оружием, способным с двух выстрелов убить бойца, не защищенного броней. Кроме того, они могут прыгать на большие расстояния и через стены. После прыжка рей'ку не может ни стрелять, ни идти – это самый удобный момент подстрелить его. Броня у них слабая и убить их легко.

Squee'Coo. Скви'ку – очень опасный скай'гер. Он вооружен мощным дальнобойным оружием и делает по два выстрела за ход. Плюс хорошая броня. На уровнях со скви'ку одной из первоочередных ваших задач должно быть уничтожение максимального их числа на первом же ходу. Используйте для этого снайперскую винтовку и тяжелый пулемет.

Squee'Ther. Раненый скви'ку превращается в скви'зера – собакообразный огрызок на ножках, кусающий ваших бойцов. Но он не должен сильно беспокоить вас. Убив скви'ку, вы выполнили самую сложную часть задачи. Пристрелить скви'зера гораздо проще.

Pyr'Coo. Пир'ку – еще один дальнобойный скай'гер, настоящий мастер в стрельбе издалека. Это опасное сочетание силы, брони и скорости. Хорошо еще, что делает он только один выстрел за ход. Но если пир'ку много... Убивайте их на первом же ходу, не давайте им сделать ни одного выстрела.

Al'Coo. Ал'ку огромен и ужасен, убивает любого бойца с одного удара. За один ход способен передвинуться на 4–5 шагов. Чтобы убить его, потребуется огонь стрелкового оружия всех бойцов отряда. Хорошей идеей будет подкладывать мины на его пути. Для уничтожения монстра должно хватить двух-трех мин.

War'Coo. Вар'ку – более развитая форма сай'ку. Убить его невозможно, не тратьте время и патроны. Не обращайте на них внимания. Главное – постоянно перемещать своих бойцов и не вступать в след впереди идущего, т. к. вар'ку, подобно сай'ку, стреляют в клетку, где стоял боец на предыдущем ходу.



Dec'Ther. Дек'зер – это небольшой паук, очень быстро передвигающийся. Он атакует, выпуская облако ядовитого газа, уничтожающего все вокруг него и самого дек'зера тоже. Дек'зер совсем не имеет брони, его легко уничтожить любым оружием. Поставьте пару бойцов в режим обороны и отдыхайте: они прекрасно управятся со всеми дек'зерами. Или применяйте оружие массового поражения – огнемет и миномет.

Tr'Yn. Гигантский паук тр'ян – «босс» игры, способный с завидной регулярностью изрыгать дек'зеров. Убить его можно, минируя территорию у него под носом. Одновременно проводите умеренный обстрел из любого доступного оружия (но главное – мины).

Прохождение

Для **Incubation**, как и для любой стратегической игры, не может быть предложено однозначное прохождение. Мною описано выполнение миссий с минимальными затратами (в т. ч. – и на покупку оружия). Если ваши бойцы имеют достаточно баллов опыта, чтобы приобрести что-то экзотическое, типа лазера или плазменного ружья, то это может здорово облегчить выполнение многих миссий. Но может и затруднить...

Любая миссия начинается с высадки бойцов. Щелкайте на красных точках – и будут появляться бойцы. Их взаимное расположение может оказаться очень важным, поэтому заранее рассмотрите карту. Расставлять бойцов можно также, щелкая по карте. Закончив, нажмите кнопку «новый ход».

У каждого бойца – три единицы времени (в начале игры, позднее у вас появятся и более продвинутые бойцы), которые он может потратить на перемещение, стрельбу или совершение каких-нибудь действий.

Места, куда может отправиться боец, отмечены кружками с числом, показывающим, сколько единиц времени останется у бойца после перемещения.

Цели, которые может поразить боец, обозначены перекрестием прицела с точкой в центре и вертикальными полосками внизу. Чем больше красных полосок, тем больше вероятность того, что он промахнется.

Серьезным ограничением в игре является то, что, начав делать ходы или стрелять одним бойцом, а потом перейдя к другому, вы не сможете позже вернуться к первому. После перехода к другому бойцу все оставшиеся неизрасходованными единицы времени предыдущего бойца теряются. Однако это ограничение срабатывает лишь в том случае, если вы потратили хоть бы одну единицу времени у бойца. Не делая никаких действий, вы можете «скакать» от бойца к бойцу сколько угодно.

Если вы сделали неудачный ход и ваш боец погиб, лучше отмените миссию и начните ее заново. Воспитать нового бойца очень сложно, а вам нужны закаленные солдаты.

При отсутствии четкого плана действуйте с максимальной осторожностью. В первую очередь заботьтесь об обороне. Противник старается взять вас грубой силой и числом, а не интеллектом.

Если оружие нагрелось до максимальной отметки, а вам необходимо выстрелить, вы можете попробовать сделать это, но только предварительно сохранив игру. Примерно в 40 % случаев удается сделать еще один выстрел.

Меняйте бойцов, которых ставите в состояние обороны: ход – один, ход – другой. Это позволит избежать перегрева оружия и одновременно обеспечить надежную защиту.

В начале игры, когда еще используется оружие, имеющее штык, на тех миссиях, где скай'геры постоянно лезут из люка, поставьте своих бойцов вплотную к этому люку и режьте штыками всех прибывающих противников. Этот прием совершенно безопасен, не требует расхода зарядов и принесет вам огромное количество баллов опыта и мастерства.

Если один из бойцов в результате атаки впал в панику и вы не можете обеспечить ему полную защиту на следующем ходу, то подставьте под удар противника

Требуемое количество баллов мастерства – 4 (1 Condition + 1 Light Weapons Skill + 2 Technical Skills).

Double Fire. Этот двухствольный вариант автоматической винтовки (без штыка) – оптимальное оружие для выполнения большинства миссий. При меньших размерах почти равно по всем параметрам пулемету «Rapid Fire Machine Gun». Данное оружие очень эффективно в режиме обороны.

Режим ведения огня – один.
Состояние обороны – есть.
Стоимость – 50.
Дальность огня – 1–20.
Поражающая способность – 6.
Точность – 5 %.
Число зарядов – 15.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 5 (4 Light Weapon Skills + + 1 Technical Skill).

Rapid Fire Machine Gun – пулемет. Это лучшее стрелковое оружие в игре. Характеризуется большим запасом зарядов. Хорошие поражающая способность и меткость позволяют убить большинство врагов с одного или двух выстрелов. Пулемет имеет два режима огня: первый – обычный, второй – аналогичный огню тяжелого пулемета. Пара парней с пулеметами – сила, способная справиться почти с кем угодно.

Режимы ведения огня:
А – прицельный огонь по одному противнику;
В – огонь двойной силы (как у «Heavy Machine Gun»).
Состояние обороны – есть (только в режиме «А»).
Стоимость – 50.
Дальность огня – 1–20.
Поражающая способность – 5.
Точность – 10 %.
Число зарядов – 20.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 5 (2 Light Weapon Skills + 3 Heavy Weapon Skills).

Mine Thrower – миномет. Имеет высокие точность и поражающую способность. В первом режиме может эффективно применяться против больших групп скай'геров. Во втором – используется для минирования местности. Мины срабатывают, когда противник наступает на них, что особенно эффективно против гигантских форм скай'геров. Не забывайте, что на выстрел тратится три единицы времени. Поэтому удостоверьтесь перед выстрелом, что боец стоит в безопасном месте. Избегайте также стоять рядом с местом взрыва: зона поражения очень широка.

Режимы ведения огня:
А – навесной огонь (прямая видимость необязательна);
В – установка мин.
Состояния обороны – нет.
Стоимость – 60.
Дальность огня – 2–20.
Поражающая способность – 10.
Точность – 60 %.
Число зарядов – 5.
Время, затрачиваемое на выстрел – 3.
Требуемое количество баллов мастерства – 7 (1 Condition + 4 Heavy Weapon Skills + 1 Technical Skill).

Plasma Gun. Плазменное ружье – еще одно оружие, совершенно необходимое в вашем отряде. В первом режиме оно имеет стопроцентную точность стрельбы и высокую поражающую способность. Поражает все цели в зоне выстрела (в том числе и ваших бойцов, если они стоят впереди стреляющего). Во втором режиме при попадании создает на два хода энергетическое поле, защищающее вашего бойца (он не может передвигаться, но может стрелять) или обездвиживающее скай'гера. Единственный крупный недостаток – быстрый перегрев. Уже после двух выстрелов есть опасность повреждения или взрыва ружья.

Режимы ведения огня:
А – широкомасштабное уничтожение;
В – энергетическая защита бойцов.
Состояния обороны – нет.
Стоимость – 80.
Дальность огня – 1–10.
Поражающая способность – 10.
Точность – 100 %.
Число зарядов – 10.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.
Требуемое количество баллов мастерства – 8 (1 Condition + 4 Heavy Weapon Skills + Technical Skills).

High Energy Laser. Высокоэнергетический лазер – более мощный аналог снайперской винтовки. Главное преимущество этого оружия – то, что оно не требует зарядов. Тем не менее не увлекайтесь частой стрельбой: не забывайте о перегреве. Высокие точность и поражающая способность позволяют поразить почти любого скай'гера с одного выстрела. В первом режиме лазер просто стреляет по одиночным целям, а во втором режиме на один ход полностью парализует любого противника. Парализация очень эффективна, если применять ее в узком проходе к первым нападающим на вас скай'гером. Парализуйте первого из нападающих, а затем используйте против всех атакующих оружие, поражающее большие площади, – миномет или огнемет.

Режимы ведения огня:
А – стрельба по одиночным целям;
В – полная парализация на один ход.
Состояния обороны – нет.
Стоимость – 70.
Дальность огня – 1–40.
Поражающая способность – 10.
Точность – 90 %.
Заряды – не нужны.
Время, затрачиваемое на выстрел – 1.



Требуемое количество баллов мастерства – 9 (1 Condition, 5 Heavy Weapon Skills, 3 Technical Skills).

Multi-Target Destroyer. Многоцелевой разрушитель – самое мощное оружие. В первом режиме стреляет по нескольким целям одновременно (если они находятся в пределах видимости). Во втором режиме выпускает сразу несколько ракет, с огромной мощностью взрывающихся над головами скай'геров. Позволяет стрелять через стены, удобен для зачистки комнат, густонаселенных скай'герами (перед тем, как войти туда). Применяя разрушитель во втором режиме, держите своих бойцов подальше от зоны взрыва.

Режимы ведения огня:
А – выстрел по нескольким видимым целям одновременно;
В – концентрация огромной разрушительной силы в одном взрыве.
Состояния обороны – нет.
Стоимость – 90.
Дальность огня – 2–45.
Поражающая способность – 15.
Точность – 90 %.
Число зарядов – 4.
Время, затрачиваемое на выстрел – 3.
Требуемое количество баллов мастерства – 8 (4 Condition, 4 Heavy Weapon Skills).

и других бойцов, чтобы скай'геры имели несколько целей для удара, а не сосредоточивали все силы на одном и без того израненном бойце.

Боевые миссии пронумерованы по порядку. В сюжете игры есть несколько разветвлений. В этих случаях параллельные миссии имеют двойную нумерацию (после миссии 2 нужно выбрать 3.1 или 3.2, а следующей в любом случае будет миссия 4).

Suplly Shuttle Alpha – это место высадки десантников на планету; первая база снабжения. Выбор оружия и снаряжения минимален. Необходимо как можно больше бойцов вооружить «Advanced Combat Gun» (у него выше поражающая способность и зарядов на один больше, чем у «Light Combat Gun», которым первоначально вооружены ваши бойцы).

First Action – инструктаж перед боем и напутственная речь.

Первая боевая миссия («Secure the Hall») потребует очис-тить зал фабрики от нескольких замеченных там рей'зеров. Для победы достаточно медленно (по одному шагу) расходиться в стороны, каждый раз переводя бойцов в режим обороны («defence mode»). Или же, сделав один выстрел, сразу переводите бойца в режим обороны.

Главное в данной миссии – терпение. Не спешите. Займите хорошую позицию и ждите. Рей'зеры сами повыскакивают из укрытий и попадут под ваши выстрелы. Поскольку только двое ваших бойцов имеют приемлемое оружие («Light Combat Gun» таковым считать нельзя), то пусть один из них идет на восток (East), а другой, в сопровождении хуже вооруженного, – на запад (West). Тем самым все трое будут прикрывать спины друг друга.

Вторая миссия («Enter Another Hall») – логическое продолжение первой. Для победы здесь, в «другом» зале, необходимо, чтобы один из бойцов добрался до отметки выхода (красный квадрат с буквой «А». На этом этапе появляются двери. Хорошей тактикой будет поставить всех троих бойцов перед дверью (развернув лицом к двери) и переждать ход. Потом один из бойцов, стоящих сбоку, откроет дверь; стоящий в середине – выстрелит до трех раз подряд, а третий – закроет дверь. Одна из приятных особенностей скай'геров – их неумение открывать двери. Захлопнув дверь перед носом любого монстра, вы окажетесь в полной безопасности до тех пор, пока сами не откроете ее. Если монстров за дверью не очень много и они не опасны (вроде рей'зеров), то можно (на данном этапе даже нужно) не закрывать дверь, а перевести всех бойцов в режим обороны.

Перед третьей дверью оставьте одного бойца прикрывать товарищей: из люка в углу может вылезть какая-нибудь гадость. И не забывайте чередовать бойцов, стоящих перед открывающейся дверью и отражающих основной удар противника. Это обеспечит равномерный расход ими зарядов. Ведь пополнить боезапас вам не удастся.

После прохождения этой миссии вам станет доступна новая база снабжения – «Battlefeild», с оружием и снаряжением более продвинутых видов. Можно еще раз посетить «Suplly Shuttle Alpha», чтобы приобрести «Advanced Combat Gun» для тех бойцов, у которых его еще нет, – и потом забыть об этой базе. На «Battlefeild» первым делом купите сумку для патронов («Ammo Pack») каждому бойцу (это вдвое увеличит боезапас его оружия). Следующие по значимости приобретения – броня («Standart Armor») и аптечка («Small Medic Kit»). Не стоит расходовать баллы мастерства на покупку оружия: «Advanced Combat Gun» еще может послужить вам, а на следующих базах вы найдете более совершенные орудия убийства.



Rutherford's office. Очаровательная капитан Разерфорд сообщает на очередном совещании, что положение критическое и все плохо.

Далее сюжет разветвляется. В качестве следующей миссии можно выбрать «Way to the Power Station» или «Street Fight Area». Первая миссия несколько сложнее. В случае ее выполнения к вам присоединится еще один боец. Вторая проще. После нее ваш отряд получит двух новичков. Выбор любой из этих миссий делает недоступной другую; сыграть обе миссии в одной кампании невозможно.

Два лишних ствола в последующих миссиях ровно вдвое лучше, чем один. Но необходимо учитывать, что их наличие уменьшит количество убитых монстров, приходящихся на каждого бойца. А значит, уменьшатся и заработанные баллы мастерства. Того момента, когда ваши бойцы достаточно «покрутеют» для покупки продвинутых видов оружия и снаряжения, придется ждать несколько дольше.

Рассмотрим оба варианта.

Миссия 3.1 – «Way to the Power Station». Два бойца должны достичь зоны выхода. Это одна из самых сложных миссий (особенно, если играть так, чтобы не потерять ни одного бойца). И это единственная миссия, в которой противопоказан режим обороны.

Очень важно правильное размещение бойцов. Их надо расставить так, чтобы выскакивающие из-за угла рей'зеры, израсходовав свои ходы, не успевали нанести ни одного удара и одновременно оказывались в пределах досягаемости штыка. Если использовать огнестрельное оружие и режим обороны, то зарядов не хватит, даже несмотря на наличие ящика патронов. Поэтому важнейшее оружие этой миссии – штык.

В этой миссии впервые появляются два рей'ку — мерзкие твари, прыгающие сразу на большое расстояние и вооруженные лучевым оружием, способным с пары попаданий убить любого из ваших пока еще слабо защищенных бойцов. Поэтому очень осторожно вступайте в коридор, ведущий к зоне выхода.

Неплохо выстрелить в бочку, рядом с которой стоит кто-то из скай'геров. Взрыв бочки очистит проход и одновременно уничтожит врага — налицо экономия зарядов.

Миссия 3.2 («Street Fight Area») гораздо проще. Нужно продержаться двенадцать ходов. Стандартная тактика для этой миссии такова. Займите важные позиции (в проходе около места высадки и в дверях около ящика с зарядами — в будущем он пригодится), отведите двух новичков подальше в глубь моста и переведите всех в режим обороны. Стойте так все двенадцать ходов. Патронов хватит.

Следующая **(четвертая) миссия — «The Portal»**. Первым делом — на базу и экипируйтесь в соответствии с инструкциями, данными выше. Для победы необходимо уничтожить го'зера. Для этой миссии нужны только два бойца. Убив всех встретившихся рей'зеров, которых



можно уже и за противников не считать, выманите го'зера из его комнаты и расставьте бойцов в разных концах большого зала. Теперь го'зер, попытавшись приблизиться к одному из ваших бойцов, обязательно подставит спину под выстрел другого.

В **пятой миссии («Enter the Power Station»)** нужно убить всех го'зеров. Поставьте всех бойцов на платформу, а одного — к пульту управления. На следующем ходу, после включения платформ, ваш отряд окажется позади у первой группы го'зеров. Устройте им побоище, не оставив ни единого шанса уцелеть. Для остальных го'зеров повторите уже знакомый трюк: пользуясь преимуществом в скорости, заманите их под перекрестный огонь двух бойцов.

В ходе **шестой миссии («Find Dr Reich»)** вы должны найти доктора Рейка и достичь выхода. Первая часть миссии напоминает игру в салки. Пока два бойца продвигаются на север, два других приближаются каждый к своей паре го'зеров, чтобы затем увлечь их за собой, развернуть спинами к другим бойцам или заманить на черные мостки. Мостки прогнили и, не выдержав двух существ сразу, проломятся. Сидящий сверху сай'ку обстреливает то место, где на прошлом ходу стоял один из ваших бойцов. Постоянно перемещайтесь — и сай'ку вам не опасен. Если же ближайшего к сай'ку бойца перевести в состояние обороны, то он подстрелит врага, когда тот будет стрелять сам. Все остальное время сай'ку закрыт непробиваемой броней.

Не забывайте открывать все сундуки. Это прибавит вам никогда не лишних баллов. Доктор Рейк находится в закрытой комнате рядом с выходом.

Седьмая миссия («Escort Dr Reich») — логическое продолжение предыдущей. Найденного доктора Рейка нужно доставить к восточному выходу. Это довольно сложный этап. Нужно постоянно держать в уме несколько факторов. И не торопитесь нажать кнопку на пульте управления платформами.

Первый фактор. Несколько сай'ку постоянно обстреливают ваших бойцов, но стреляют они в то место, где стоял боец на предыдущем ходу. Не пытайтесь стрелять в



сай'ку: броня у них непробиваема. Просто постоянно перемещайтесь, хотя бы на один шаг, и не вставайте в чужой след. Тогда про сай'ку можно и не вспоминать. А если временами при передаче хода переводить бойцов в режим обороны, то потихоньку они перебьют всех сай'ку. Хорошим подспорьем в деле уничтожения сай'ку могут оказаться снайперские винтовки, но, вообще-то, вы справитесь и без них.

Во-вторых, не забывайте про черные мостки: «Боливар не выдержит двоих».

Третий раздражитель — пара го'зеров, которые с самого начала находятся слишком близко. Однако прием заманивания и захода сзади работает безотказно.

Прежде, чем нажимать кнопку управления платформой, поставьте на нее двух бойцов. Остальных хватит, чтобы защищаться от кучи рей'зеров, прибывающих на платформах. Одновременно у вас останется простор для «игры в салочки» с третьим го'зером. Уничтожив противника, ведите свой отряд на восток, на крайнюю платформу. Для завершения миссии нужно поставить на платформу всех бойцов и доктора.

Visit Ureli's Office — это встреча с руководством, похвалы и повышение в звании.

Power Station Supply Base — новая база снабжения с долгожданным «настоящим» оружием и сильнодействующими стимуляторами («Heavy Stimulant»). Приняв такой стимулятор, боец сможет делать на два шага больше.

В этом месте сюжет игры опять разветвляется, причем не на одну (как было вначале), а на две миссии.

В **миссии 8.1 («Advance to the Fort»)** вам нужно убить пять скви'ку, весьма опасных тварей с хорошей броней, стреляющих издалека двойным выстрелом. Пока двое идут вперед и по одному убивают забившихся в коридоры и углы скви'ку, два других бойца пусть прикрывают их сзади и отстреливают постоянно вылезающих из люков рей'зеров.

На следующей миссии первого варианта **(№ 9.1 — «Way to the Fort A»)** к вашему отряду временно присоединится Харви (Harvey) — парень, который на «ты» со взрывчаткой. Его задача — взорвать все люки, через которые появляются рей'зеры. В самом начале постройте отряд в колонну (за Харви) и строем пробивайтесь сквозь мины. Другие бойцы тоже могут заниматься разминированием, но, во-первых, у Харви больше ходов и, во-вторых, желательно оставить нетронутыми побольше мин. И не обращайте внимания на пару го'зеров у вас в тылу. В силу своей медлительности им не догнать вас. Тупые, они всё равно рано или поздно подорвутся на мине.

Не спешите входить в зал с двумя дверями (где находится выход). Там вас ждет целая пачка скви'ку. Встаньте перед дверью, откройте ее и пропустите ход. Потом войдите на один шаг, выстрелите и сделайте шаг обратно. И

так – пока не перебьете всех. Если на вашего бойца бежит «огрызок» скви'ку, то перед передачей хода закройте двери.

Второй вариант **восьмой миссии (№ 8.2 – «Led the Second Attack Path»)** потребует от вас убить трех скви'ку и достичь зоны выхода. Так как нападают на вас издалека, недурно перед началом миссии вооружить пару бойцов снайперскими винтовками («Sniper Rifle»). Впрочем, при известной сноровке обычной «Standart Assault Rifle» вполне достаточно, да и греется она меньше. Убив тройку первых встречных скви'ку, не расслабляйтесь: вам попадутся и другие.

На следующей миссии второго варианта **(№ 9.2 – «Way to the Fort B»)** необходимо с помощью Харви взорвать все люки. Но здесь, наоборот, нельзя пускать его вперед, т. к. сразу за воротами (справа, слева и спереди) притаились скви'ку. Сначала пусть дорогу для Харви расчистят хорошо вооруженные бойцы, а уж потом в дело вступит подрывник.

Выполняя **десятую миссию («In Front of the Fort»)**, вы должны опять взорвать все люки, и, главное, добраться до Комбота (Combot) – боевого робота. Разработчики игры советуют использовать на этом уровне огнемет, но баллов мастерства на него обычно не хватает. Лучшее решение – винтовки.

В **одиннадцатой миссии («Conquer the Fort»)** вы должны взорвать все люки и уничтожить всех монстров. Помощь Комбота делает эту миссию совсем простой. Главное – не попасть на линию огня боевого робота.

The Fort – новая база снабжения. Теперь вы получите автомат («Double Fire»), пулемет («Rapid Fire Machine Gun») и миномет («Mine Thrower»). Этого оружия достаточно, чтобы пройти всю игру до конца.

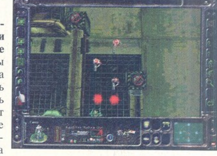
В **двенадцатой миссии («The Hole»)** нужно убить всех противников и достичь зоны выхода. Обязательно возьмите один миномет – он пригодится вначале, когда огромный ал'ку примется наступать на вас.

Всю вашу огневую мощь сосредоточьте на окружающих ваш отряд рей'ку. И только минометчик должен, переключив режим стрельбы («Change weapon mode»), выстрелами устанавливать мины прямо под ноги ал'ку. Мина взорвется, как только ал'ку наступит на нее. На следующем ходу повторите эти действия. Двух мин должно хватить, но если ал'ку останется жив, добейте его из пулемета.

В **тринадцатой миссии («Under-city»)** вы за двадцать ходов должны включить рубильник на севере. Задача эта достаточно сложна. Вначале ваш отряд должен разделиться. Одна его часть должна пробиваться на север (используйте платформу слева, чтобы спуститься вниз) к подъемнику в стене, который доставит вас к переключателю, а другая часть пусть идет на юг. Один боец из второй группы должен спуститься вниз и перейти на другую платформу (пара шагов влево), которая поднимет его на самый верхний уровень – там находится рубильник, включающий подъемник в стене на севере. А второй боец пусть сразу отправится на помощь первой группе. На деле все гораздо сложнее, чем на словах: ваших бойцов постоянно атакуют рей'зеры и ии'зеры – невидимые мощные твари с очень прочной броней. Не забывайте про время, т. е. количество оставшихся ходов. Важно согласовать действия ваших бойцов: боец на верхнем уровне должен подойти к рубильнику в тот же момент, когда боец внизу займет место на платформе в стене на севере.

В ходе **четырнадцатой миссии («Heaters»)** вы должны достичь зоны выхода, но перед этим успеть за восемь ходов включить рубильник на юге. Иначе все взорвется. Помимо монстров опасность представляют взрывы обогревательных труб. Когда на полу появится красная точка, один ход на ней можно стоять, а на втором ходу она взорвется, уничтожая всё вокруг на расстоянии в одну клетку. Хорошей тактикой будет отступить назад, заманив монстров на взрывоопасные участки, и только потом броситься вперед, чтобы предотвратить взрыв котельной. После того как рубильник будет включен, новые точки взрыва появляться не будут. Открывайте двери не все сразу, а по одной, ставя в начале коридора к двери бойца, переведенного в режим обороны. Пусть рей'зеры выбегают под его выстрелы.





В следующей, **пятнадцатой, миссии («Cross the Drawbridge»)** вы должны пройти на юго-запад, включить рубильник, пересечь опустившийся мост и включить еще один рубильник в западной комнате на юге карты. Задача – проще некуда, если бы не толпы монстров. В первую очередь подстрелите пару скви'ку, засевших на возвышенностях. Убивать их не обязательно: получившиеся из них «полу-скви'ку» – скви'зеры – спуститься не смогут. Затем медленно продвигайтесь по опустившемуся мосту к ящику с патронами. Боец, идущий первым, должен достичь его раньше, чем у него кончатся заряды. Обогнать его на мосту и прикрыть огнем никто не сможет. Стреляйте только наверняка: зарядов у вас в обрез.

Get Out of Here – доклад руководству о находках (огромный паук), и получение нового приказа – сматываться!

В **шестнадцатой миссии («The Nest»)** вы действуете в логове паука. В соответствии с приказом командования нужно достичь выхода. Замурованный в стену гигантский паук обстреливает ваш отряд подобно сай'ку из миссии с доктором Рейком. Поэтому вам нельзя оставаться на одном месте. Кроме того, бойцы не могут долго находиться на покрывающей пол ядовитой слизи и вынуждены перебегать с одной деревянной платформы на другую. Не пытайтесь убить паука (это невозможно). Лучше сосредоточьте внимание на маленьких паучках – дек'зерах – и побыстрее пробивайтесь к зоне выхода. Попробуйте оставить одного бойца на южном мосту, с которого вы начинаете миссию. Этот боец будет каждый ход перемещаться на один шаг, отвлекая на себя огонь паука.

Assembly Camp – еще одна база снабжения. Главное новшество этой базы – ракетный ранец («Jet Pack»), позво-



ляющий совершать дальние прыжки. Обязательно приобретите хотя бы один.

Next Step — еще одно совещание у генерала. Обычное столкновение интересов простых людей и большой политики. Победила политика.

Чтобы спасти раненого бойца **(семнадцатая миссия — «Rescue the Wounded Unit»)**, нужно достичь зоны выхода не более чем за 15 ходов. Выполняя эту миссию, вы сможете полностью оценить преимущества ракетного ранца. Чтобы открыть двери в зал с раненым бойцом, необходимо включить два рубильника. До них можно добраться и без ранца, но при этом придется потратить гораздо больше времени. А так — два прыжка, и вы на месте.

Только не надо прыгать сразу с места в карьер. Если сначала боец с ранцем пройдет несколько шагов (оставив один) и только потом прыгнет, то общая дальность перемещения будет больше. Всех монстров убивать не обязательно. Открыв двери в зал, в котором находится раненый, вы выманиваете из зала засевших там монстров. И пока они бьются с вашими бойцами, парень с ранцем быстро добирается до выхода. Активно используя ракетный ранец, эту миссию можно пройти за шесть ходов.



После спасения раненого сюжет игры снова раздваивается.

В **миссии № 18.1 («Defend Path A»)** нужно достичь обеих зон выхода на 15-м ходу — не раньше и не позже (раньше можно, но это ничего не даст). Особый интерес миссии придает хитрая система работы дверей.

Вывести всех на открытое место позволит наличие бойца с ракетным ранцем. Можно быстренько занять оба выхода и спокойно ожидать наступления пятнадцатого хода.

В следующей миссии этого варианта сюжета **(№ 19.1 — «Footbridge Path A»)** вы должны добраться до зоны выхода на северо-востоке. Вам встретятся новые монстры пир'ку, бронированные твари с лучевым оружием, плюс несколько ии'зеров-невидимок. Пока ваш отряд будет по одному уничтожать их, боец с ракетным ранцем должен в обход достичь выхода.

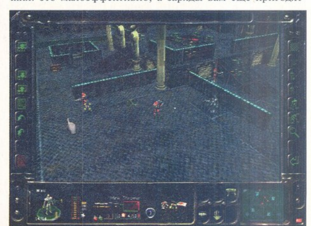
В соответствии со вторым вариантом сюжета **(№ 18.2 — «Defend Path B»)** вам предстоит занять оба выхода на десятом ходу. До каждого из выходов рукой подать, но вас окружает толпа рей'зеров, ии'зеров и скви'ку. Впрочем, с вашими четырьмя стволами это просто, как погром в детском саду. Можно разделить отряд на две равные части, занять оба выхода и держать оборону. А можно занять только один выход, простоять до восьмого хода, а затем спринтерским броском с ракетным ранцем занять второй выход.

Hidden Location — секретная база, которая останется недоступной, если выбрать другой путь. Здесь вы можете приобрести мультидестроер и взрывчатку. Но ни то, ни другое вам, в принципе, не нужно.

В **миссии № 19.2 («Footbridge Path B»)** нужно добраться до зоны выхода, что весьма сложно. Лобовой прорыв с ракетным ранцем, как правило, не удается: слишком много врагов. Лучше отступить к югу, где никто не нападет со спины, и занять долговременную оборону. Приближающимся к вам монстрам придется небольшими группами выходить на открытое пространство, хорошо простреливаемое вашими бойцами. Пир'ку не успеют произвести ни одного прицельного выстрела. Оборона может потребовать много времени, но зато добавит вашим бойцам опыта. Когда патронов останется мало, начинайте прорыв силами бойца с ракетным ранцем (хорошо, если он сохранил стимуляторы: сейчас они очень пригодятся). В два-три прыжка он должен оказаться рядом с выходом. На вашего бойца набросятся все оставшиеся там рей'зеры, но, если вы снабдили его лучшей броней (из тех, что были на базе), он устоит и следующим ходом займет зону выхода.

Предпочитающие блиц-криг могут попробовать спринтерский проход бойца с ракетным ранцем. И иногда это удается! Но тогда сначала пробивайтесь не к выходу, а к самой дальней точке (восточнее выхода). Это даст вам передышку перед началом атаки рей'зеров. Не пытайтесь убить всех скай'геров. Нужно только расчистить дорогу к выходу — и смело идти вперед. Если успеете добраться до зоны выхода за два хода после прыжка — у вас есть шанс победить.

В **двадцатой миссии («Statue Park»)** нужно занять оба выхода на верхней платформе. Чтобы расстреливать стоящих на платформе пир'ку, пригодится миномет. Не пытайтесь стрелять в них из обычного стрелкового оружия: это малоэффективно, а заряды вам еще пригодят-



ся. Одновременно всем отрядом постепенно смещайтесь в сторону одного из ящиков с боеприпасами, чтобы пополнить заряды минометчика как только они закончатся. Остальные бойцы должны просто прикрывать минометчика от выпрыгивающих рей'ку.

В **двадцать первой миссии («The Aid Station»)** вам нужно убить ал'ку, который, никого не трогая, проходит по дороге на краю карты. Необходим миномет. Сложность этой миссии в том, что невозможно установить мину на дороге выстрелом через забор. Снарядите минометчика ракетным ранцем, и он, в два прыжка достигнув дороги, расставит перед носом ал'ку мины – и дело сделано. Остальные бойцы в это время пусть расстреливают пауков-дек'зеров.



Если ранца у минометчика нет, то убить ал'ку сложнее. На нем придется сосредоточить огневую мощь всего отряда. Понадобятся все десять выстрелов из миномета и обстрел из всего стрелкового оружия. При этом дек'зеры никуда не исчезнут – так что задача не из легких, может не хватить зарядов.

В **двадцать второй миссии («Residental Area #1»)** вы должны достичь зоны выхода на юго-востоке. Пусть минометчик издалека уничтожает дальнобойных скви'ку, а остальные прикрывают его от дек'зеров. Не спешите прыгать к зоне выхода: там притаился еще один дек'зер.

Двадцать третья миссия («Residental Area #2») состоит в уничтожении всех монстров – а они, как на подбор, все супербронированные. В ситуации, когда монстры вынуждены ходить по узким коридорам, наилучшие результаты дает не стрельба, а минирование проходов.



Fight Position. Снова на вашем пути появляется база снабжения, хотя у вас уже есть всё необходимое для победы.

В **двадцать четвертой миссии («To the Flak Battery»)** необходимо добраться до зоны выхода. На пути вашего отряда – зал, полный го'зеров. Одного бойца с ракетным ранцем отправьте в обход этого зала (по правому краю) к выходу. Несколькими прыжками, без единого выстрела, он достигнет зоны выхода – и миссия выполнена. Но если вы хотите пострелять, то откройте дверь в зал с го'зерами. А боец с ракетным ранцем пусть одновременно запрыгнет в этот зал с противоположной стороны и расстреливает медлительных го'зеров сзади. А вот убить вар'ку, похожих на броневики, к сожалению, невозможно.

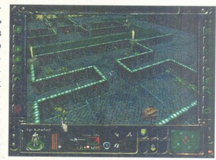
В **двадцать пятой миссии («Hall #1»)** к вашему отряду присоединится Мендель (Mendel), умеющий открывать сломанные двери. Необходимо достичь зоны выхода. Разработчики игры советуют использовать в этой миссии плазменное ружье («Plasma Gun»), которое поражает несколько целей сразу (в том числе ваших бойцов, если они стоят перед стреляющим).

Однако боец с ракетным ранцем, прыгающий через стены напрямик к зоне выхода, и поддерживающий его огнем минометчик вполне способны вдвоем выполнить эту миссию без использования плазменного ружья и мастерства Менделя.

В **двадцать шестой миссии («Hall #2»)** перед вами опять стоит та же задача – достичь выхода. Снова действуйте бойцом с ракетным ранцем и минометчиком. Если у минометчика тоже есть ракетный ранец, миссия превратится в развлекательную прогулку: прыгайте напрямик к зоне выхода и бросайте мины под ноги ии'зеров. Любители пострелять могут попытаться пройти через зал. Поставьте бойцов около двери, в начале хода откройте дверь. Пусть все стреляют по очереди, а последний боец закрывает дверь. Плюс обстрел из миномета. И так – до полного уничтожения врага.

Urelis' Final Stand – последняя база снабжения. Вооружите Менделя, его мастерства хватит на многое. В отряде необходим по крайней мере один миномет. Остальное – по вашему вкусу.

В **двадцать седьмой миссии («Rutherford's Rescue»)** капитан Разерфорд действует одна. Она должна открыть все сундуки и добраться до зоны выхода. Экономьте патроны, стреляйте только наверняка. Используйте ракетный ранец, чтобы выманить рей'ку. Прыгая в зал с рей'ку, обязательно приземляйтесь за укрытие, чтобы они, не имея возможности сразу открыть огонь, были вынуждены сначала перемещаться.



Из трех прямоугольных залов выманить рей'ку несложно (в третьем зале просто откройте дверь и выстрелите). А вот чтобы выманить всех рей'ку из зала в форме буквы «Н», обязательно нужно прыгнуть в «перекладину» буквы, следующим ходом сделать шаг в западную часть, подстрелить рей'зера и выпрыгнуть наружу. Это необходимо, чтобы позднее получить доступ к последнему ящику с патронами.

В ходе осуществления **двадцать восьмой миссии («Spaceport #1»)** отряд, возглавляемый капитаном Разерфорд, должен добраться до выхода, который находится на платформе. Первым ходом необходимо убить как можно больше пир'ку. Обязательно используйте во время этого ответственного хода стимуляторы. Будьте готовы к скорой встрече с целой тучей дек'зеров, переведите в режим



обороны хотя бы двух бойцов: одного – слева, другого – сзади. Для завершения миссии все бойцы должны находиться на платформе.

Задача самой последней, **двадцать девятой, миссии («Spaceport #2»)** – уничтожить всех и добраться до зоны выхода. Причем все бойцы должны занять места в красных квадратах зоны выхода. Миссия начинается на той же платформе, где закончилась предыдущая. В начале миссии необходимо отвести отряд на север и занять позицию между контейнерами. Все бойцы с ракетными ранцами пусть разместятся на контейнерах, но одного из них обязательно оставьте на платформе. Пока он там стоит, ваш отряд в безопасности (несколько дек'зеров не в счет). Когда все, кроме последнего, займут свои места, ведите на контейнер и его. У вас есть два хода, а потом с потолка посыплются новые дек'зеры и, главное, появится огромный паук. Минометчик должен бросать мины ему под ноги (не забывайте изменять режим его оружия). Остальные бойцы пусть отстреливают дек'зеров. Три-четыре мины – и паук готов. Теперь, не торопясь, занимайте места в зоне выхода.



Итак, всё население города успешно эвакуировано. Последним планету покидает корабль с вашим отрядом на борту. Задание выполнено.

Тимофей Макаров

НОВОСТИ

Компания *Bandai Digital Entertainment* сообщила, что приключенческий боевик компании *Esoteria* в версии для Windows 95 появится в продаже в апреле 1998 г. Сама *Bandai* описывает игру как «приключение с нелинейным сюжетом и тактическими миссиями».

***

Компанией *Compulink* практически завершена работа над проектом **«Долгий путь домой: Иван Ложкин»**. Однако игра появится в продаже не раньше января 1998 г.

Продолжаются работы и над проектом летного имитатора **Su-37**. Проект пока находится в начальной стадии разработки и завершение планируется не раньше чем к осени 1998 г.

***

Появилась точная информация о дополнительном диске компании *Lucas Arts* к игре **Jedi Knight: Dark Forces II**, который получил название **Mysteries of the Sith**.

Действие игры начнется через пять лет после окончания **Jedi Knight**. Главный герой Кайл хочет попасть на планету Drommund Kaas, где находится древний храм Ситов (в давние времена Ситы были сильнее Джедаев и все принадлежали к Темной стороне Силы).

Бывшая помощница императора, Мара Шейд, после поражения Империи ставшая контрабандистом, должна помешать Кайлу проникнуть в тайны Ситов.

Большинство миссий будет проходить в катакомбах и подземельях храма.

В игре появится семь новых видов оружия: «flash bombs», «seeker rail detonators», «remote sequencer chargers», «Han Solo's gun», «blaster cannon» и «BlasTech BH-35 electroscope gun» (снайперская винтовка). Конечно, появятся и новые Силы.

Кроме того, выбирая героя для многопользовательской игры, *игроманы* получат в свое распоряжение три новых «тела». Каждый из героев будет начинать со своим набором оружия. Уже появились первые картинки из этого дополнения, которое должно выйти в течение зимы.

***

Компания *Imagine Studios* работает над игрой **Ares Rising**. В ней игроку предстоит сделать самого себя, а затем оборудовать свой космический корабль и выполнять миссии боевого и коммерческого характера. В общем, очень похоже на **Privateer**.

Правда, в отличие от двух частей **Privateer**, в **Ares Rising** будет возможность игры через Интеренет. Также стоит напомнить, что **Origin** обещала к концу 1998 – началу 1999 г. выпустить **Privateer Online**.

Ares Rising будет работать под управлением Windows 95, с процессором не ниже Pentium 133 и не менее чем 16 Мбайтами оперативной памяти. Выход игры намечен на весну 1998 г.

***

Компания *Epic Megagames* опубликовала информацию о новом гоночном имитаторе **Excessive Speed**. Этот боевик будет основан на «движке» от игры **Fire Fight**. В игре будет 16-битная графика, поддержка процессоров MMX, а также возможность игры до четырех человек в режиме «split screen» (с разделенным экраном).

***

Компания *«Бука»* решила провести на своем web-сервере (www.buka.com) конкурс-опрос. Любой желающий сможет заполнить анкету, предлагающую угадать десять самых популярных российских игр и мультимедийных продуктов. Каждые две недели будут подводиться итоги конкурса и награждение победителя, наиболее точно угадавшего десятку лидеров. Первое подведение итогов запланировано на 30 декабря, а в качестве призов ожидаются новые, возможно, частично локализованные игры от компании *«Бука»*.

***

На сервере компании *«Азия»* в ближайшее время появится русскоязычная демо-версия авиа-имитатора **«СУ-27: Фланкер»**. Демо-версия будет полностью пригодна для игры; посетители смогут ознакомиться с продуктом в полном масштабе. Единственной недоступной опцией будет изменение миссии.

***

Компания *Microsoft* анонсировала два новых игровых продукта, которые появятся весной 1998 г.

Игра **Urban Assault** станет сочетанием трехмерного боевика с видом от первого лица и стратегии. *Игроману* предстоит не только выжить самому, управляя полутора десятками различных боевых машин, но и командовать всей армией.

Вторая игра носит название **Outwars**. Нужно командовать группой спецназовцев с целью уничтожения злобных, как всегда, инопланетян. Бойцам предстоит стрелять, летать и управлять различными средствами уничтожения.

***

Компания *MicroProse* сообщила о точной дате появления **Magic the Gathering: ManaLink**. Эта подпрограмма является давно ожидаемым улучшением к **Magic the Gathering**, которое добавит в игру многопользовательские режимы.

Сокращенный вариант программы можно апробировать, скачав его с WEB-сайта компании. Появление полной версии патча было объявлено на 1 января.

***

Компания *Cavedog* выпустила первую дополнительную карту к игре **Total Annihilation**. Она оптимально подойдет для многопользовательских морских сражений.

Информационное агентство «Galaxy Press»

NHL'98

Разработчик	EA Sports
Издатель	Electronic Arts
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	спорт (хоккей)
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

«...Эрик Линдрос перехватывает шайбу, пасует вперед, на Ренберга... Тот уходит от силового приема, обходит защитника, делает прострельный пас... Леклер получает шайбу. Бросок! Го-о-ол!!!»
Итак, добро пожаловать в мир скорости, силы и выносливости, в мир горячих страстей на холодном льду. Компания «EA Sports», несколько лет подряд производившая на свет такие серии, как «NHL», «FIFA», «NBA», выпустила недавно «NHL '98», являющуюся, по заявлениям авторов, лучшей на сегодня спортивной игрой.
И действительно, в этой игре можно всё: в память занесены более 500 реальных игроков NHL (особый графический движок позволяет с высокой точностью воспроизвести у трехмерных хоккеистов лица реальных игроков), 26 команд NHL (составы и названия команд соответствуют протоколам, заявленным в начале нынешнего регулярного сезона), две команды звезд, 16 национальных команд. Вы можете разыграть Кубок мира прямо у себя дома! Возможны обмены игроками, вы даже можете создать своего суперыгрока и включить его в любую команду или сформировать свою собственную команду.
А звук... «NHL '98» — первая спортивная игра, которая поддерживает «Dolby Surround».
А графика... Как вам понравится известие, что игра поддерживает 3Dfx?!

Технические требования

Операционная среда — Windows 95 (желательно — с поддержкой 3Dfx и Dolby Surround).

Процессор — Pentium 90 (желательно — Pentium 166).

Оперативная память — 16 Мб (желательно — 32 Мб).

Привод CD-ROM — четырехскоростной (желательно — восьмискоростной).

Устройства управления — клавиатура, мышь, джойстик.

Предусмотрена возможность игры по модему или в локальной сети.

Главное меню

Посмотрели вступительный ролик? Да, видео в игре — на высшем уровне. Теперь на экране появилось главное меню.

Слева ровным рядом идут основные опции, справа — значки двух команд, а внизу — несколько кнопок (в зависимости от того, в каком меню вы находитесь, некоторые из кнопок то появляются, то пропадают).



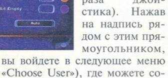
Разберем значение кнопок нижнего ряда:

кнопка с крестиком — в основном меню — выйти из игры или посмотреть фотографии авторов игры;
— в некоторых других меню — выйти из меню без сохранения параметров;

кнопка с галочкой — выйти из меню с сохранением параметров;

кнопка с вопросительным знаком — получить справочную информацию о данном меню;

кнопка с джойстиком — меню «Controller Setup». Здесь вы можете выбрать команду, за которую будете играть. Для этого нажмите на один из прямоугольников рядом с названием нужной команды (один раз — выбор игры с использованием клавиатуры, два раза — мыши, три раза — джойстика). Нажав на надпись рядом с этим прямоугольником, вы войдете в следующее меню «Choose User»), где можете создать свою запись в журнале (log):



- Configure Controller — задать клавиши управления,
- New User — указать имя пользователя,
- Edit Log — отредактировать журнал,
- Delete Log — удалить журнал;

кнопка со стрелкой — вернуться в предыдущее меню;

кнопка с клюшкой и шайбой — начать матч.

В верхней части главного меню находятся две выделенные кнопки меню, значения которых иногда определяют состав остальных опций:

CHOOSE MODE — выбор одного из игровых режимов:

- Exhibition — сыграть показательную встречу,
- New Season — начать новый сезон,
- New Playoffs — начать новую серию плэйофф,
- New Tournament — начать новый турнир;
- Join League — связаться с товарищами и вступить с ними (или против них) в борьбу за кубок (при наличии модема),
- Shootout — соревнование между выбранными вами командами по реализации штрафных бросков,
- Continue — продолжить ранее начатый сезон, серию плэйофф или турнир (выберите нужное и поставьте галочку). Если же вы

хотите «стереть» запись какого-нибудь сезона, серии плэйофф или турнира, просто выделите его и нажмите **Delete**,

Replay Highlights — просмотр ранее записанных вами игровых моментов;

LEVEL — выбор одного из трех уровней сложности:

- Rookie — легкий,
- Pro — средний,
- All Star — трудный.

Чуть ниже этих двух кнопок находится меню, состав которого меняется в зависимости от игрового режима. Однако назначение большинства опций («RULES», «OPTIONS», «ROSTERS», «STATS CENTRAL») одинаково для всех игровых режимов.

Режим «Exhibition»

SELECT TEAMS — выбор двух команд из 46 для проведения матча. Команды в игре оцениваются по следующим показателям:

- Overall — итог по всем показателям,
- Scoring — забивание,
- Defence — действия в защите,
- Power Play — игра в большинстве,
- Checking — использование игроками силовых приемов,
- Goaltending — уровень вратарей.

RULES — определение правил игры:

- Period Lenght — продолжительность периода (5, 10, 20 мин.),
- Penalties — уровень учета нарушения правил (чем левее установлен бегунок на линейке, тем реже судья замечает нарушения),
- Fighting — включение (On) и выключение (Off) драк,
- Off Side — включение и выключение офсайдов,
- Icing — включение и выключение проброса,
- 2 Line Pass — включение и выключение паса в офсайд (после паса шайба не должна пересекать две из трех центральных линий, иначе назначается сбрасывание)ы,
- Injuries — включение и выключение возможности нанесения травм,
- Line Changes — замена звеньев: «Auto» (автоматическая — как только игроки звена выдыхаются, компьютер меняет звено на более свежее), «Manual» (с клавиатуры: **F1**, **F2**, **F3**, **F4** для команды гостей и **F5**, **F6**, **F7**, **F8** для команды хозяев), «Off» (будут играть только первые звенья),
- Auto Replay — автоповтор гола один раз, два раза или выключен,
- Pre Game Presentation — включение и выключение презентации команд перед игрой,
- Play Stoppage Presentation — включение и выключение показа сведений об игроках и командах во время пауз в игре.

OPTIONS — параметры звука и графики:

- Music Volume — громкость музыки,
- SFX Volume — громкость звуковых эффектов,
- Crowd Volume — громкость криков,
- Frontend Speech Volume — громкость речи комментатора во время презентации матча,
- In Game Speech Volume — громкость речи диктора,
- Play by Play Volume — громкость речи комментатора во время игры,
- Organ Volume — громкость органа,
- Score Overlay — включение и выключение табло со счетом и временем,
- 3D Acceleration — включение и выключение использования 3Dfx,

Для полевых игроков

(LW — левый нападающий, C — центральный нападающий, RW — правый нападающий, D — защитник)

Первая группа характеристик — «Skating» (катание):

- Speed — скорость;
- Acceleration — разгон;
- Agility — ловкость;
- Balance — равновесие.

Вторая группа характеристик — «Spirit» (дух):

- Aggressiveness — агрессивность;
- Checking — выдержка;
- Endurance — стойкость;
- Intensity — сила духа;
- Size — сила характера.

Третья группа характеристик — «Skill» (мастерство):

- Shot Power — сила броска;
- Shot Accuracy — точность броска;
- Shot Quickness — быстрота броска;
- Shooting Bias — уверенность в точности броска;
- Passing — точность паса;
- Stick Handling — обращение с клюшкой;
- Face Offs — умение выигрывать сбрасывания.

Четвертая группа характеристик — «Hockey Sense» (чутье):

- Off. Awareness — мышление в атаке;
- Def. Awareness — мышление в защите.

Для вратарей (G)

Первая группа характеристик — «Skating» (катание):

- Speed — скорость;
- Recover — показатель скорости, с которой вратарь из положения «лежа» переходит в положение «стоя»;
- Agility — ловкость;
- Balance — равновесие.

Вторая группа характеристик — «Spirit» (дух):

- Aggressiveness — агрессивность;
- Poke Check — выдержка;
- Endurance — стойкость;
- Size — сила характера.

Третья группа характеристик — «Skill» (мастерство):

- Glove Left — ловля шайбы в ловушку слева;
- Glove Right — ловля шайбы в ловушку справа;
- Stick Left — отбивание шайбы клюшкой слева;
- Stick Right — отбивание шайбы клюшкой справа;
- Passing — точность паса;
- Puck Handling — обращение с шайбой;
- Puck Cover — показатель скорости накрывания шайбы;
- 5 Hole — показатель скорости, с которой вратарь сдвигает ноги.

Четвертая группа характеристик — «Hockey Sense» (чутье):

- Off. Awareness — мышление в атаке;
- Def. Awareness — мышление в защите.

Audio Detail – детализация звука: низкая («Low»), средняя («Medium»), высокая («High»),

Dolby – включение и выключение режима «Dolby Surround»,

Details – подменю графической детализации:

draw crowd – наличие зрительских трибун,

ice logos – наличие логотипов на льду,

ice textures – наличие на льду следов от коньков, трещин и т. п.,

board textures – наличие логотипов на бортах,

glass – наличие пластиковых стекол вокруг площадки,

player names – индикация фамилии игрока, получившего шайбу (под ним),

player benches – показ игроков на скамейках,

player detail – детализация игроков: низкая («Low»), высокая («High»),

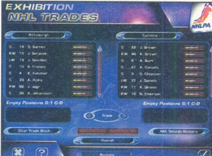
puck shadow – наличие тени от шайбы,

screen size – размеры экрана: 40 %, 60 %, 80 %, 100 %,

screen – изображение нормальное («Normal»), промежуточное («Interlaced» – полосы с изображением чередуются с пустыми полосами), удвоенное («Scan Double» – разрешение становится ниже);

ROSTERS – здесь можно узнать составы команд и совершить обмен игроками:

Trade» – обмен игроками. Выберите нужные команды (вашу и ту, с которой хотите совершить обмен), щелкая по стрелкам, расположенным у названий команд (над таблицами с составами команд). Затем в списках игроков выбранных команд выделите нужных игроков (щелчек левой кнопкой на имени). Их характеристики вы можете посмотреть, щелкая мышью по стрелкам рядом со словом «Overall». Кстати, если хотите увидеть фотографию игрока (если таковая имеется), его показатели и сведения о карьере, то просто щелкните по его имени правой кнопкой мыши. Характеристики игроков приведены на врезке.



Вы можете обменяться сразу несколькими игроками, выделив их вышеописанным способом. После выбора игроков нажмите кнопку «Trade». Если вы выбрали игроков неправильно, нажмите кнопку «Clear Trade Block» – и можете делать выбор заново. А если вам надоело играть за суперкоманду, созданную вашими руками на обломках какого-нибудь «Calgary Flames» (болельщики «пламенных», извините), то можете нажать «NHL Default Rosters» – и все вернется на свои места: игроки, купленные вами, разъедутся по родным клубам.

Кнопка «Rosters» внизу экрана возвращает вас в меню «ROSTERS».

Free Agents – заключение контракта с одним из «свободных агентов» (т. е. с игроком, не имеющем контрактов). Чаще всего это созданные вами игроки. Меню «Free Agents» аналогично меню «Trade»;



Create Player – создание игрока. Все дальнейшие операции производятся в левой части экрана, в меню, обрамленном рамкой). Необходимо указать:

First Name – имя игрока,

Last Name – фамилию игрока,

League – название лиги, в которой он играет,

Position – позицию игрока (LW, C, RW, D, G – см. обозначения на стр. 53),

Jersey# – номер игрока,

Country – страну, в которой родился игрок,

Year, Month, Date – год, месяц и число рождения,

Height, Weight – рост и вес игрока,

Shoots – какой рукой игрок делает бросок,

Shot Preference – какой бросок игрок предпочитает («None» – нет предпочтений, «Wrist» – кистевой бросок, «Slap» – щелчок, «Back» – бросок из положения «спиной к воротам»),

Face – лицо игрока (несколько вариантов на выбор),

Visor – будет ли игрок в маске («Yes») или нет («No») – естественно, кроме вратарей.

Также необходимо распределить характеристики игрока по группам, наименования которых приводились выше в связи с меню «Trade» (передвигайте бегунки на линейках в нужные места).

Если вы уже создали игрока и хотите изменить его характеристики, то используйте кнопку «Edit Created Player».

Если вам не нравится кто-то из созданных игроков, то нажмите «Delete Created Player» – и «убейте» несчастного;

Edit Lines – корректировка состава вашей команды (изменение звеньев, снятие игрока с игры и т. п.) и просмотр составов других команд. Чтобы переключиться с одной команды на другую, щелкайте по стрелкам на строке с названием команды, которая находится над блоком фотографий игроков.

Замена игроков: осуществляется следующим образом. Выберите нужное звено, защитную пару или вратарей. Если вы хотите полностью изменить звено, нажмите кнопку «Clear Line» (все клетки с фотогра-



фиями опустеют), затем щелкните по нужной клетке (верхняя клетка — правый край, нижняя — левый) — и она выделится желтым цветом. А если вы хотите поменять только одного игрока, просто щелкните на его фотографии. Далее выберите в списке справа от блока фотографий нужную фамилию и щелкните по ней. Замена произведена. Если фамилия игрока написана белым, то игрок одет и готов к игре, зеленым — игрок готов, но не одет, красным — игрок травмирован. Если вы хотите одеть игрока, выделите его фамилию и нажмите «Dress», при этом вам придется позаимствовать форму у одного из одетых игроков, ведь количество игроков в заявочном списке ограничено.

Если вы нажмете кнопку «Best Lines», компьютер автоматически сгенерирует звенья, опираясь на показатели игроков;



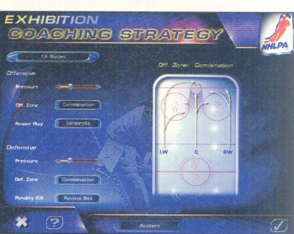
Custom Teams
— создание двух собственных команд (программой предусмотрены только два названия: «EA Storm» и «EA Blades»), включив в них игроков по своему выбору. Эти команды будут доступны только в режимах «Exhibition» и «Shootout».

Для начала выберите название команды (строка над левым блоком), затем подберите нужных игроков в списках команд и щелкните на их фамилиях. Игроки будут записаны в вашу команду. В строке «Required» вы можете узнать, сколько игроков вам нужно включить в команду. Как только вы наберете нужное количество игроков появится сообщение, что команда готова к игре. Подтвердите свой выбор;

Coaching Strategy
— изменение стратегии игры. Нажимая на стрелки у верхней левой строки, вы можете исследовать стратегию любой команды. Стратегия определяет действия хоккеистов и в целом делится на стратегию игры в атаке и стратегию игры в обороне.

Offensive — стратегия игры в атаке:

Pressure — прессинг,



Offensive Zone — игра в атаке: «Combination» — комбинация, «Triangle» — треугольник, «Positional» — позиционное нападение, «Funnel» — воронка),

Power Play — игра в большинстве: «Umbrella» — зонт, «Overload» — перегрузка, «Combination» — комбинирование, «Shooting» — броски и добивания.

Defensive — стратегия игры в обороне:

Pressure — прессинг,

Defensive Zone — игра в обороне: «Box Plus 1» — квадрат плюс свободный, «Combination» — комбинирование, «Zone» — зонная, «Man to Man» — персональная опека,

Penalty Kill — игра в меньшинстве: «Large Box» — широкий квадрат, «Diamond» — бриллиант, «Combination» — комбинация, «Passive Box» — пассивный квадрат.

STATS CENTRAL — основные статистические данные:

Team Stats — командная статистика за сезон 1996—97 гг. Перечислим основные кнопки этого меню.

Верхний ряд: первая — переключение между статистикой сезона и статистикой серии плэй-офф, вторая — переключение между статистикой всей лиги, конференции или дивизиона (в последних двух случаях появляется еще одна кнопка для выбора места расположения конференции или дивизиона).

Нижний ряд: «Save Stats» — «сохранение» статистики, «Stats Central» — возврат в меню «STATS CENTRAL».

Player Stats — статистика по игрокам за сезон 1996—1997 гг. Основные кнопки этого меню (слева направо):

переключение команд,

переключение между статистикой сезона и статистикой серии плэйофф,

переключение между игроками нападения, защиты, вратарями или всеми игроками,

переключение между всеми игроками и новичками лиги,

Mask Viewer — просмотр видеозарисовок, показывающих маски некоторых вратарей (щелкайте по стрелкам рядом со строкой, находящейся под видеоэкраном, чтобы переключаться от одной маски к другой);

User Stats — статистика успехов игроков, создавших свой «log» на данном компьютере. Первая кнопка этого меню — переключение между статистикой команды и статистикой игрока, вторая — удаление «log».

CONNECTION — определение параметров сетевой игры.

Кроме всего перечисленного, вы можете установить, какая из выбранных команд будет играть дома, а какая — в гостях. Это делается в основном меню нажатием на кнопку «AT»: команды меняются местами, причем внизу будет команда, которая будет играть дома, вверху — команда гостей.

Пункты главного меню «RULES», «OPTIONS», «ROSTERS» и «STATS CENTRAL», за исключением нескольких функций, отсутствующих в последующих режимах, совпадают с одноименными пунктами режима «Exhibition».

Режим «Season»

Чтобы начать новый сезон, войдите в меню «Choose Mode» и выберите «New Season». Появится меню выбора параметров сезона, где вы должны указать:

Season Name — название сезона;

Season Games — количество игр в сезоне (25 или 82);

Playoff Games — максимальное количество игр в одном круге серии плэйофф (3, 5 или 7 — до 2, 3 или 4 побед соответственно);

Starting Rosters — начальные протоколы команд: «Default» — по умолчанию (что предложит компьютер) или «Current» — со всеми обменами, которые вы заранее произвели;

Rules — правила игры.

Далее появится меню выбора команд. Команды распределены по двум конференциям: Western (западной) и Eastern (восточной). Переключаться от одной к другой вы можете, нажимая на кнопку в верхнем левом углу. Выберите команду (или команды), за которую будете играть (щелкните мышью на строке рядом с названием команды и наберите там свое имя, затем, если хотите, наберите пароль в строке, находящейся правее строки с именем). Подтвердите свой выбор нажатием кнопки с галочкой. Вы попадете в меню «Commissioner»:

Period Lenght — продолжительность периода (5, 10 или 20 мин.);

Edit User Control — выбор другой команды;

Rosters — аналог одноименного пункта в режиме «Exhibition»;

Wait for Connection — параметры модемной связи;

Sim to Date — функция, позволяющая симулировать все матчи до определенного дня, который вы можете указать на линейке;

Select Teams — выбор одной команды из списка команд, выбранных вами ранее;

Calendar — календарь игр любой команды (выбрать команду вы можете, щелкая по стрелкам рядом со строкой в верхнем левом углу);

NHL '98 This Week — информация об NHL на данный игровой момент:

- Trades — об обменах,
- Injuries — о травмах,
- Scores — о результатах игр,
- Team Standings — положение команд в турнирной таблице,

Current Injuries — список игроков, травмированных на данный игровой момент.

Под значками команд в главном меню появится кнопка «Simulate», нажав на которую вы можете пропустить матч, поручив определение его исхода компьютеру.

Режим «Playoff»

Чтобы начать новую серию плэйофф, войдите в меню «Choose Mode» и выберите «New Playoff». Появится меню выбора параметров плэйоффа, где вы должны указать:

Playoff Name — название серии плэйоффа;

Playoff Games — максимальное количество игр в одном круге серии плэйоффа (3, 5 или 7 — до 2, 3 или 4 побед соответственно);

Starting Rosters — начальные протоколы команд;

Rules — правила игры.

Далее появится первое меню выбора команд, где вы можете поменять любую из представленных команд на другую, эмблема которой не присутствует на экране (просто жмите на значок ненужной команды, пока не появится нужная).

Подтвердив свой выбор, вы попадете во второе меню выбора команд. Здесь команды распределены по двум конференциям: Western и Eastern. Выберите команду (или команды), за которую будете играть. Подтвердив свой выбор, вы попадете в уже знакомое вам меню «Commissioner». Пункт «Playoff Tree» позволит вам просмотреть последовательность игр и узнать, какие команды будут встречаться в следующем круге. В общем «дерево» является аналогом «Calendar» из режима «Season».

Режим «Tournament»

Чтобы начать новый турнир, войдите в меню «Choose Mode» и выберите «New Tournament». Далее в меню выбора параметров турнира вы должны указать:

Tournament Name — название турнира;

Round Robin Games — количество игр с каждой командой в групповом турнире (1, 2, 3 или 4);

Teams — количество команд, принимающих участие в турнире (8, 12 или 16);

Starting Rosters — начальные протоколы команд;

Rules — правила игры.

Далее появится первое меню выбора команд, где вы можете поменять любую из представленных команд на другую. Во втором меню выберите команду (или команды), за которую вы будете играть, — и вы попадете в меню «Commissioner».

Режим «Shootout»

Всё как в режиме «Exhibition». Однако вам будет недоступно меню «Rules».

Управление

Выбор опций во всех меню осуществляется мышью.

В игре непосредственное управление игроком осуществляется при помощи восьми клавиш, которые вы можете сами назначить в меню «Configure Controller»: четыре клавиши направления и четыре клавиши, обозначающие различные действия.

Кроме того, в игре действуют другие клавиши:

`Esc` — «пауза»;

`1, 2, 3, 4`	— изменение стратегии команды гостей;
`5, 6, 7, 8`	— изменение стратегии команды хозяев поля;
`F1, F2, F3, F4`	— выпустить определенное звено команды гостей;
`F5, F6, F7, F8`	— выпустить определенное звено команды хозяев поля;
`F9`	— заменить вратаря на шестого полевого игрока или вернуть вратаря (в команде гостей);
`F10`	— то же в команде хозяев;
`Ctrl+F1...F8`	— вид на игровое поле с одной из восьми камер.

В любой момент игры вы можете нажать **Esc** — и тогда попадете в меню «Game Pause» (все действия в этом меню производятся с клавиатуры):

Game Stats	— статистика игры на данный момент;
Rules	— правила: «Penalties», «Fighting», «OffSide», «Icing», «2 Line Pass», «Injuries», «Line Changes», «Auto Replay» и «Play Stoppage» — все составляющие этого меню соответствуют одноименным составляющим меню «Rules» режима «Exhibition»;
Details	— соответствует аналогу в режиме «Exhibition»;
Edit Lines	— изменение состава звеньев;
Coaching Strategy	— изменение стратегии игры;
Goalies	— замена вратаря на шестого полевого игрока или возврат вратаря;
Replay	— просмотр последних секунд игры перед «паузой»;
Resume	— продолжить игру;
Save and Quit	— «сохранить» игру в этом месте матча и выйти в основное меню.

Игра

Выберите режим, команды, сделайте все необходимые операции, нажмите кнопку с клюшкой и шайбой — и игра началась...

На экране появляется ночной пейзаж одного из 26 городов Северной Америки, где проходят матчи NHL. Примерно на середине процесса загрузки появится таблица с характеристиками команд. Наконец игра загрузилась.

Сейчас объявят о начале игры. А пока вы слушаете гимн и краткие сведения о командах, дадим вам несколько тактических советов.

На уровне сложности ***«Rooki»*** придерживайтесь тактики молниеносных выпадов (для этого подойдут тактика «Combination» и слабый прессинг). Почаще бросайте из углов: вратари очень плохо отбивают такие удары. Кстати, не забывайте, что и ваш вратарь не исключение: как можно быстрее возвращайтесь в свою зону после неудачной атаки.

Не стесняйтесь применять силовые приемы. Это лучшее средство в обороне на любом уровне сложности. Помните, что силовой прием у борта гораздо чаще заканчивается успешно, чем в центре поля. Хотя, если вы промахнетесь, то сами можете влететь в стекло и на некоторое время потерять ориентацию.

Задержку игрока клюшкой лучше всего применять при выходе один на один. Правда, за это могут назначить буллит, но так у вас будет хоть какой-то шанс.

В обороне хорошо показали себя тактики «Man to Man» и «Zone», но в любом случае с максимальным прессингом. А в меньшинстве применяйте «Combination».

На уровне ***«Pro»*** как можно чаще пасуйте. Защитники соперника будут налетать на вашего игрока стаей и лишь с одной целью — отнять шайбу, причем неважно, какой ценой. Именно в этот момент может быть открыт какой-нибудь игрок у ворот, который только и ждет паса.

Самое сложное на этом уровне — обмануть вратаря. Поэтому резко меняйте направление и ловите его на противоходе. Также очень эффективны прострельные передачи и выкаты из-за ворот с пасом в центр (тактика «Combination» и «Triangle» с жестким прессингом). В большинстве используйте тактику «Shooting», ваши игроки будут стремиться добить отскочившую шайбу.

Можете попробовать и такой прием: при сбрасывании в зоне соперника откиньте шайбу защитнику для броска. Причем бросок должен быть мгновенным — иногда этот прием проходит. В любом случае старайтесь бросить верхом: так вратарю тяжелее ловить.

На этой сложности и ваш вратарь будет стоять гораздо лучше, чем на уровне «Rooki». Так что можете на него положиться. Но играть в обороне нужно по-прежнему бдительно и примерно теми же способами. В меньшинстве не отвлекайтесь на одного игрока: как только вы приблизитесь к нему, он отдаст пас на свободного.

При перехвате молниеносно переходите в контратаку, ведь лучшая защита — нападение. Тактическое решение схоже с решением для уровня «Rooki».

Уровень ***«All Star»***. Да, здесь придется попотеть. Игроки еще умнее, вратарь обладает еще более быстрой реакцией...

В целом пользуйтесь советами по атаке, предложенными для «Pro», но делать все нужно гораздо быстрее. Важно умело использовать все представившиеся вам возможности: их будет не так много.

Неплохо проходит следующий прием: выход на вратаря, прострельный пас, обратный пас (похоже на игру «в стенку» в футболе) и бросок в верхний угол. Так вы загоняете вратаря по углам. Другое дело, что защитник может перехватить шайбу. Вот тут начинаешь жалеть, что нельзя сделать ложный замах.

В нападении используйте ту же тактику, что и в режиме «Pro».

В защите валите всех силовыми приемами, но старайтесь не брать игроков «в коробочку»: судья может оштрафовать вас на четыре минуты, и тогда вам придется очень туго (компьютер замотает вас быстрыми пасами до ряби в глазах). Но если сможете перехватить шайбу — просто выбрасывайте ее из зоны. Тактика при равных составах все та же, а в меньшинстве можете попробовать «Large Box» и «Diamond».

Андрей Овчинников

Коды

Для любителей обмануть компьютер приводим коды, которые вводятся с клавиатуры прямо в игре:

MANTIS	— игроки становятся похожими на богомолов;
NHLKIDS	— игроки становятся детьми;
ZAMBO	— на поле во время матча появляется машина для очистки льда;
FLASH	— яркая вспышка;
VICTORY	— салют;
SPOTS	— получение данных об игре;
HOMEGOAL	— гол в ворота команды хозяев поля;
AWAYGOAL	— гол в ворота команды гостей;
PENALTY	— штраф;
INJURY	— травма.

PAX IMPERIA: Eminent Domain

Игры, в которых игроману приходится управлять межгалактической империей, стали появляться достаточно давно. Но апогея движение космических стратегий достигло после появления **Master of Orion 2**, *представлявшей собой целостную стратегическую имитацию управления всеми аспектами деятельности космических колоний. Это было на PC. А на компьютерах Macintosh в то время царствовала* **Pax Imperia** *– игра, по сути, мало отличающаяся от* **Master of Orion**. *Теперь, спустя четыре года, на PC вышло продолжение этой игры – Pax Imperia:* **Eminent Domain**, *или* **Pax Imperia 2**. *Игра стала вершиной достижений на ниве космических стратегий: она предоставляет игроману возможность управлять всеми аспектами деятельности своей империи, начиная от экономики и внутренних дел и заканчивая внешней разведкой и отношениями с другими цивилизациями. Разумеется, такое количество возможностей не могло не повлечь за собой значительного усложнения игры в целом. Для успешной игры необходимо немало поломать голову.*

Управление

Начинается игра с того, что игроку предлагается выбрать одну из восьми цивилизаций, за которую он будет в дальнейшем играть. В верхней части экрана выбора расположены колбы с представителями каждой из цивилизаций; справа – табло с информацией о выбранной на данный момент цивилизацией (название и краткая характеристика) и двумя кнопками «Delete» и «Design», позволяющими соответственно удалить цивилизацию и изменить ее характеристики. Слева расположены кнопки «Stock», «Custom», «Accept» и «Cancel», нажатие на которые приводит соответственно к помещению текущей колбы обратно на «полку», «загрузке» созданных видов (если таковые имеются), началу игры за соответствующую цивилизацию или отмене игры с выходом в главное меню.

Цивилизации

Humans. Люди – они и есть люди.

Kor'Tsoran. Кор'Тсоран – прирожденные экономисты. Они очень умело управляют своими мирами, добиваясь максимальной эффективности.



Gorak. Горак – великолепные воины, равным которым в галактике нет. Но ученые из них плохие.

Yssia. Йссия – мастера шпионажа и интриг. Сеть их разведки простирается по всей галактике.

Schrehi. Жизненная установка счрехов – завоевание всей галактики и тотальная экспансия. Жить они могут практически в любой среде.

Tekari. Текари – известные на всю Вселенную исследователи и ученые.

D'naren. Д'нарен – превосходные строители и исследователи.

Kybus. Кайбус – воины с хорошо развитым интеллектом, позволяющим им достигать успеха и в войне, и в исследованиях.

При желании вы можете изменить свойства любой из перечисленных цивилизаций, «настроив» ее для воплощения ваших задумок. Для этого необходимо нажать кнопку «Design». Вы попадете на экран, состоящий из шести частей (а в середине экрана расположено крупное изображение изменяемого вида).

ATMOSPHERE – атмосфера

Carbon Dioxide	– двуокись азота;
Methane Ammonia	– метан;
Oxygen Nitrogen	– кислородная смесь;
Sulfur Dioxide	– двуокись серы.



PHYSICAL – физические характеристики

Anaerobic	– способность особи выживать без атмосферы (в вакууме);
Subterranean	– обитание под землей. На таких особей не влияет изменение температуры;
Psychic	– телепатические способности;
Predator	– особи этого вида получают при атаке 25-процентный бонус;
Aquatic	– обитают в воде. Такие особи превосходно ориентируются в трехмерных пространствах. При перемещении своих кораблей получают 20-процентный бонус и дополнительные единицы обороны).

CULTURAL – культурные установки (предпочтительные профессии)

Warrior	– воины;
Scientist	– ученые;
Politician	– политики;
Spy	– шпионы;

Builder — строители;
Nomad — странники;
Merchant — торговцы.

CHARACTERISTICS* — *характеристики представителей цивилизации (в процентах от среднего значения)

Research — исследование;
Reproduction — воспроизведение;
Construction — конструирование;
Espionage — шпионаж;
Finance — финансы.

TEMPERATURE PREFERENCE* — *температурные предпочтения

very hot — очень тепло;
hot — тепло;
cold — холодно;
very cold — очень холодно.

RESEARCH LEVEL* — *способности к исследованиям в той или иной области

Weapons — оружие;
Shielding — системы защиты;
Ship — корабли;
Colonial — колонии;
Space — космос.

Внизу экрана расположены кнопки «CANCEL», «CLEAR» и «ACCEPT», позволяющие соответственно отменить указанные игроком изменения в характеристиках цивилизации, вернуть характеристики к первоначальному состоянию и принять сделанные изменения.

Начало игры

Выбрав одну из готовых цивилизаций или создав собственную, вы можете приступать к игре. Для этого нажмите кнопку «ACCEPT». Вам придется еще выбрать для своей империи флаг («SELECT FLAG»), название («NAME YOUR EMPIRE»), внешний вид своих космических кораблей («SELECT YOUR FLEET») и сконфигурировать галактику, в которой вам предстоит действовать («CONFIGURE UNIVERSE»).

Галактика конфигурируется по трем параметрам:

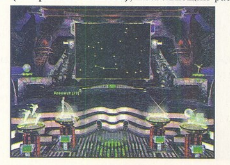
Number of Stars — количество звезд,
Computer Opponents — количество компьютерных оппонентов,
Difficulty — сложность игры.

Выбрав желаемые установки, нажмите на кнопку «START».

Основной экран

Основной игровой экран представляет собой своеобразный зал управления, посредине которого находится экран-карта с изображением галактики, а вокруг — знаки, нажатие на которые приводит к переходу на определенный экран.

Знак **«планета»** перенесет вас на экран **«Planetary Surface» (поверхность планеты)**, позволяющий рассмотреть, что происходит на поверхности контролируемых вами планет. Вы увидите перспективу одной из ваших планет. Внизу экрана — панель, позволяющая изменить характеристики планеты. Слева находится строчка, показывающая, на что сейчас нацелена деятельность планеты:





Quickest — равномерное развитие максимальными темпами;
Population — увеличение населения;
Construction — постройки;
Research — исследования;
Espionage — шпионаж;
Finance — финансы.

Посредине находится показатель дохода с планеты (Annual Income) и отчислений на развитие планеты (CP Subsidy). Изменение отчислений на поддержку, как правило, пропорционально изменяет эффективность (но не забывайте: чтобы хорошо что-то делать, надо иметь для этого средства). Справа, на панели состояния, указаны характеристики выбранной планеты, как то:

название (в самом верху);
Wealth — благосостояние планеты (хорошее — зеленое улыбающееся лицо, плохое — красное грустное лицо);
Population — население планеты («+» — прирост, «—» — убыль), количество реально проживающих на планете и возможная численность населения (в виде дроби);
Income — прибыль с планеты;
Espionage — отчисления на шпионаж;
Research — отчисления на исследовательскую деятельность;
Construction — отчисления на строительство.

Если в вашей империи несколько планет, то вы можете «переключаться» между ними с помощью расположенных по бокам от названия планеты стрелок.

Для выхода в зал управления с этого экрана (как и с остальных) нажмите на расположенную в правом верхнем углу кнопку с изображением направленной вверх стрелки.

«Корабль» соответствует экрану **«Ship Design» (дизайн корабля)**, который позволяет изменить характеристики имеющихся кораблей, создав тем самым что-то новое. Ведь вполне вероятно, что со временем стандартные корабли уже не будут удовлетворять вашим требованиям. В верху этого экрана расположено название корабля и его изображение, под ними — характеристики:

CLASS — класс корабля,
HULL — тип корпуса и количество соответствующих ему пунктов защиты (HP),
STAR DRIVE — тип межзвездного двигателя и дальность полета (Range),
TAC DRIVE — тип обычного двигателя, предназначенного, в отличие от межзвездного, для передвижения в пределах солнечной системы, его скорость (Speed) и защищенность (Defense),
STRENGTH — мощность установленного на корабле оружия,

SHIELD – тип щита и степень уменьшения, им наносимых повреждений,

ECM – тип системы электронной защиты, процент бонуса при атаке (To Hit) и количество одновременно удерживаемых целей.

Справа от списка параметров находится схематическое изображение корабля и наносимых его оружием повреждений, а под списком – количество имеющихся строительных очков (Build Points) и очков, необходимых для постройки данного корабля (Maintenance).

В самом низу экрана находятся кнопки «Delete» и «Design», позволяющие удалить или изменить конфигурацию корабля. При нажатии на кнопку «Design» справа открывается панель со списком изменяемых частей корабля:

Hull – тип корпуса;

Armor – броня;

Star – межзвездный двигатель;

Tac – обычный двигатель;

Ecm – электронные системы защиты;

Targ – системы наведения;

Primare – носовое оружие;

Starboard – боковое оружие;

Point – оружие, устанавливаемое по периметру;

Shield – защита (щит);

Special – прочие элементы.

После нажатия одной из кнопок на панели справа вместо изображения внешнего вида корабля появится окно со списком имеющихся компонентов, их описание и кнопка «Add», нажатие на которую приводит к установке выбранного компонента на корабль. А вместо экрана «Overview» появятся более подробная информация о имеющихся на корабле компонентах выбранного типа, их свойства и кнопка «Remove», удаляющая выбранный компонент с корабля.

К каждому кораблю можно добавить лишь определенный объем компонентов. Следите за объемами занятого и свободного пространства на корабле. Эти значения указаны справа от названия корабля. Чтобы сохранить сделанные изменения, нажмите на расположенную справа снизу кнопку «Accept». Чтобы отменить их – на кнопку «Cancel». Кнопки «Auto» и «Clear» служат соответственно для автоматического конфигурирования корабля и очистки его от всех установленных компонентов.

Значок с композицией знака **доллара, модели Сатурна и дома** сделает доступным экран **«Domestic Policy» (внутренняя политика)**. Здесь вы сможете просмотреть и изменить различные показатели внутренней политики вашей империи. Посредине экрана находится карта галактики, на которой отмечена текущая позиция и пути к ближайшим планетам. Справа от карты изображен управляющий выбранной планетой и кнопка «Replace», позволяющая сменить управляющего. Слева находится информационное табло, где указаны общее финансовое состояние (Imperial Treasure), прибыль (Annual Income), суммы, выделяемые на исследования (Research), шпионаж (Espionage) и строительство (Construction), отчисления на развитие колоний (CP Subsidy Cost) и на содержание флота (Fleet Cost), общая прибыль за последний месяц (Net Income). Ниже находится строка «фильтров» (Display Filters), позволяющая выбрать, какие из планет показывать на расположенной снизу панели. Предусмотрены следующие фильтры:

Good – только планеты с хорошим состоянием;

Fair – только планеты с нормальным состоянием;

Bad – только планеты с плохим состоянием;

Colonized – только колонизированные планеты;

Explored – только исследованные планеты.

В самом низу экрана расположена панель с информацией о планетах. Это таблица с колонками-планетами и строками, содержащими следующие сведения:

Empire – империя, которой принадлежит планета;

Planet – название планеты;

Habitability – пригодность для жилья;

Wealth – богатство планеты;

Population – население планеты;

Income – сумма, получаемая с планеты;

Espionage – очки шпионажа на этой планете;

Research – очки исследований;

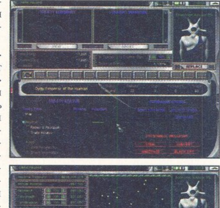
Construction – очки строительства;

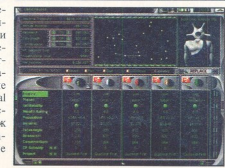
CP Subsidy – отчисления на развитие;

Project – текущий проект развития.

Для ближайшего рассмотрения планеты щелкните на соответствующей кнопке панели информации – и вы попадете на экран поверхности планеты («Planetary Surface»). Если же вы хотите заняться чем-то другим – выходите на главный экран.

«Перекрещенные рапиры» – это **экран «Foreign Affairs» (внешние отношения)**, показывающий отношения вашей империи с другими известными цивилизациями и позволяющий контактировать с ними. Внешние отношения являются, несомненно, одной из основных тактических проблем игры, предоставляя игроку такие широкие возможности, как установка торговых отношений с другими цивилизациями и шпионаж. Однако, пока вы не установите контакт с какой-либо цивилизацией, применять эти обширные возможности будет не на ком. Если же контакт установлен, можно приступать к развитию дипотношений.





Слева в верхней части экрана находится таблица, содержащая список поступивших торговых предложений (TREATIES OFFERED) и шпионских миссий (CURRENT MISSION), а справа изображен нынешний министр иностранных дел с уже знакомой вам кнопкой «Replace». Под списком торговых предложений располагается кнопка «View», нажатие которой позволяет более подробно рассмотреть выбранное предложение и либо согласиться на него (ACCEPT) либо отклонить (REJECT). Под списком шпионских миссий находится кнопка «Abort», прерывающая выбранную миссии. Ниже размещена кнопка «Compare Empires», позволяющая просмотреть сравнительный график известных вашей цивилизации империй по таким параметрам, как:

IMPERIAL TREASURY — богатство империи;
NUMBER OF PLANETS — число входящих в империю планет;
NUMBER OF SHIPS — количество кораблей, находящихся в распоряжении империи;
POPULATION — население империи;
ESPIONAGE POINTS — очки за шпионаж;
SHIP POINTS — очки кораблей;
CONSTRUCTION POINTS — очки строительства;
RESEARCH POINTS — очки исследований;
TECHNOLOGIES DISCOVERED — известные технологии;
OVERALL — общий сравнительный рейтинг.

Ниже находятся кнопки выбора цивилизации, в которой вы будете действовать, а под ними – строка, информирующая вас о текущих отношениях с выбранной цивилизацией. В ней содержится следующая информация: статус отношений (Status), количество общих планет (Planets), количество общих кораблей (Ships), общие исследования (Research), заработанные торговлей деньги (Trade). В самом низу экрана, слева, расположен показатель статуса текущих отношений между вашими цивилизациями (TREATY STATUS), а справа – кнопки, позволяющие начать шпионскую миссию в выбранной цивилизации (ESPIONAGE MISSIONS) или переговоры с ней (COMMUNICATION). Статус может быть трех видов:

War — война;
Neutral — нейтральный. При нейтральном статусе отношений можно установить следующие контакты: «Trade Routes» (торговля) и «Repair & Supply» (обмен ресурсами и возможность починки кораблей друг у друга на базах);
Allied — союз. При союзном статусе можно еще проводить совместные исследования (Joint Research) и обмен информацией (Share Information).

Чтобы установить какой-нибудь из контактов, нужно щелкнуть в колонке «Pending». Если вторая сторона согласна на предложение, отметка автоматически перейдет в раздел «Accepted».

В разделе коммуникаций находятся две кнопки: «SEND MESSAGE» (послать сообщение) и «TRADE» (торговля). При нажатии на кнопку «TRADE» появляется окно, в котором при помощи кнопок «ADD» (добавить) и «REMOVE» (убрать) вы сможете установить, что предлагаете обменять (TRADE) и на что (FOR), подтвердив затем свой выбор кнопкой «SEND» (отослать).

Раздел шпионских миссий содержит следующие кнопки: «STEAL» (украсть предмет), «SUBVERT» (свергнуть управляющего), «SABOTAGE» (устроить саботаж) и «BLACK OPS.» (уничтожить). После нажатия на любую из этих кнопок в следующем окне нужно будет указать цель миссии и нажать «Run». Кнопка «Cancel» отменит задание.

«Микроскоп» ведет на экран **«Research» (исследования)**, который дает возможность проконтролировать работу ученых и исследователей. Справа находится панель текущих разработок (RESEARCH PROJECTS) в каждой из областей. Здесь же указано количество имеющихся (Total Points) и задействованных (Points Allocated) очков разработки (Research Points). Вверху слева находится таблица компонентов, которые ваши ученые в состоянии разрабатывать на данный момент. Таблица содержит колонки «Name» (название), «Type» (тип) и «Cost» (цена). Закладки служат для выбора области разработок:



«Weapons» (оружие), «Shielding» (защита), «Ship» (корабли и их компоненты), «Colonial» (орбитальные и планетарные строения) и «Space» (космические объекты). Под таблицей находятся кнопки «THEORETICAL» и «DEVELOPED», позволяющие указать соответственно, что отображать в таблице: все возможные на данный момент объекты либо только уже разработанные. В самом низу изображен ответственный за разработки и выбранный объект разработки (с увеличением) с полной о нем информацией. Выбор объектов разработки производится в таблице сверху. Если, прочитав сведения в нижнем окне, вы решите, что выбранный объект стоит разрабатывать, нажмите «Research» – и разработка тут же начнется.

Значок, изображающий **несколько кораблей**, перенесет вас на экран **«Fleet Command» (командование флотом)**, позволяющий командовать имеющимися в распоряжении кораблями. Справа находится панель со списком всех имеющихся в выбранном подразделении кораблей (SHIP) с указанием их функционального уровня (OP LEVEL). Здесь же приводится информация о каждом из кораблей в отдельности: количество пунктов защиты (Hit Points), состояние команды (Crew), возможность колонизировать с помощью этого корабля планету (Colonize), скорость передвижения (Speed), ударная сила (Strength).

Вверху слева расположена таблица имеющихся в вашем распоряжении подразделений. Колонки соответствуют названию подразделения (Name), его функциональному уровню (Op Level), количеству кораблей в подразделении (Ship) и суммарной ударной силе (Strength).

Под этой таблицей находятся кнопки «FLEET LIST» (список подразделений) и «SHIPYARD LIST» (список заводов по производству кораблей), позволяющие изменить тип отображающихся в таблице боевых единиц. При нажатии «SHIPYARD LIST» в правом нижнем углу экрана появляются четыре кнопки: «SCRAP» (расформировать), «UPGRADE» (улучшить), «BUILD SHIP» (построить корабль) и «STOP BUILD» (остановить постройку).

Если вы хотите построить не один корабль, а несколько, измените перед нажатием кнопки «BUILD SHIP» число на бегунке внизу.

На этом экране расположена также карта галактики и изображение командующего.

Решив использовать имеющиеся у вас корабли, дважды щелкните на атакуемой звезде и переходите к экрану космоса.

Экран космоса

На этот экран вы будете попадать каждый раз, как только щелкнете на какой-нибудь звезде (на карте любого из



экранов). Отсюда вы непосредственно управляете своими кораблями и боевыми подразделениями.

Слева находится экран с информацией о выбранной планете (аналогичен панели информации о планете на экране «Planetary Surface»). Справа показана выбранная звездная система. Здесь вы можете выбрать любую из планет, щелкнув на ее изображении. При этом вы получите на панели информации сведения о планете. Различные действия можно произвести с помощью кнопок, расположенных в правом нижнем углу.

Внизу находится уже знакомая вам карта галактики, позволяющая просматривать сведения о любой из звезд (естественно, при условии, что соответствующая звездная система уже открыта вами, т. е. в ней побывал хотя бы один из ваших кораблей).

Управлять кораблем можно, предварительно щелкнув на нем. Функции кнопок и их количество постоянно изменяются, поэтому назовем лишь основные:

Move Fleet	— переместить подразделение,
Attack with Fleet	— атаковать с помощью подразделения,
Explore Planet	— исследовать планету,
Colonize Planet	— колонизировать планету,
Build Orbital	— построить орбитальную станцию.

Галактики

В игре существует более сотни различных галактик. Приводим из полный список: Acrux (Акрукс), Adhara (Адхара), Agena (Аджена), Al Nath (Ал Нат), Algleba (Алглеба), Alhena (Алхена), Alioth (Алиот), Alkaid (Алкаид), Alnair (Алнаир), Alnilam (Алниам), Alpha (Альфа), Alphard (Альфард), Altair (Альтаир), Amon-Ra (Амон-Ра), Antares (Антарес), Apollo (Аполлон), Ares (Арес), Astra (Астра), Athena (Афэна), Atropos (Атропос), Avoir (Авуар), Babel (Бабел), Balfor (Балфор), Beltane (Белтэйн), Beta (Бета), Bifrost (Бифрост), Cancer (Рак), Canopus (Пес), Capella (Капелла), Castor (Кастор), Charon (Харон), Chronos (Хронос), Clotho (Клото), Cygnus (Сигнус), Delphi (Дэлфи), Delta (Дельта), Deneb (Денеб), Diamond (Даймонд), Diphda (Дифда), Dubhe (Дубхе), Emerald (Эмеральд), Epsilon (Эпсилон), Gabriel (Габриель), Gaea (Гея), Gamma (Гамма), Gienah (Гиена), Hades (Гадес), Hamlet (Гамлет), Hera (Гера), Hermes (Гермес), Homer (Гомер), Iota (Йота), Isis (Изида), Jove (Иов), Juliet (Джульета), Kalaban (Калабан), Koan (Коан), Lethe (Лето), Lilith (Лилит), Lucifer (Люцифер), Lugon (Лугон), Lyre (Лир), Medusa (Медуза), Menkar (Менкар), Mirphak (Мирфак), Mirzam (Мирзам), Odin (Один), Olympus (Олимп), Orion (Орион), Osiris (Озирис), Pandora (Пандора), Perseus (Персей), Pisces (Писес), Polaris (Полярис), Pollux (Поллукс), Procyon (Просион), Regor (Регор), Regulus (Регулус), Rigel (Ригель), Romeo (Ромео), Ruby (Руби), Sadr (Садр), Sapphire (Сапфир), Sappho (Саффо), Sargas (Саргас), Satori (Сатори), Scorpio (Скорпион), Shaula (Шаула), Sidhe (Сидх), Sif (Сиф), Sirius (Сириус), Sol (Сол), Spica (Спайса), Tau-Ceti (Тау-Цети), Thira (Фира), Thor (Тор), Titan (Титан), Topaz (Топаз), Vega (Вега), Vergil (Верджил), Virgo (Дева), Wezea (Везив) и Zeus (Зевс).

Строения и оборудование

Repair Bay (ремонтные мастерские)

Repair Bay (ремонтная мастерская) — базовая конструкция, позволяющая обнаруживать на кораблях повреждения и устранять их. Дополнительные ремонтные мастерские уменьшают время, необходимое для починки.

Repair Drone (ремонтный ангар) — это улучшенная модель ремонтной мастерской. Обеспечивает улучшенное обнаружение повреждений. Починка ускорена. Дополнительные ангары уменьшают время починки.

Repair Nanotechnology (ремонтная нанотехнология) — лучшая ремонтная система, наиболее эффективно обнаруживающая и устраняющая повреждения.

Colonizers (колонизаторы)

Class A Colonizer (колонизатор класса А) — основная единица организации колоний. Устанавливает в любом мире население в единицу.

Class B Colonizer (колонизатор класса В) устанавливает в любом мире население в три единицы и создает базовую конструкторскую инфраструктуру.

Class C Colonizer (колонизатор класса С) — это полностью самодостаточная единица колонии. Устанавливает в любом мире население в пять единиц с конструкторской инфраструктурой и орбитальной ракетной базой.

Minesweepers (дезактиваторы мин)

Proximity Minesweeper (простой дезактиватор) — корабельная система, позволяющая входить в простое минное поле и убирать мины. Любой флот, имеющий в распоряжении подобное устройство, может отслеживать мины.

Tracking Minesweeper (усовершенствованный дезактиватор) позволяет входить в поле усовершенствованных мин и убирать их.

Smart Minesweeper (продвинутый дезактиватор) позволяет входить в поле продвинутых мин. И, естественно, убирать их.

Shipyards (корабельные заводы)

Shipyard 1 — базовый корабельный завод, позволяющий преобразовывать очки конструирования (Construction points) в корабельные очки (Ship points).

Сооружения Shipyard 2, 3, 4 и 5 — это корабельные заводы соответствующих уровней.

Fleet Academys (пилотные академии)

Fleet Academy 1 — базовая структура тренировки экипажей кораблей (пилотная академия). Академии автоматически обеспечивают тренировку экипажей кораблей, находящихся на орбите.

Академии следующих уровней называются Fleet Academy 2, 3, 4 и 5.

Missile Bases (ракетные базы)

Ракетные базы тоже бывают пяти уровней: Missile Base 1, 2, 3, 4 и 5. Ракетные базы стреляют лучшими из имеющихся в наличии ракет.

Battle Stations (боевые станции)

Боевые станции стреляют лучшим имеющимся у вас не ракетным оружием.

Основная оборонительная структура (Battle Station 1) позволяет построить на планете боевую станцию первого уровня. Далее предусмотрены боевые станции Battle Station 2, 3, 4 и 5.

Fighter Bases (корабельные базы)

Основная единица корабельной обороны (Fighter Base 1) дает возможность построить на планете корабельную базу первого уровня. Корабельные базы запускают по два эскадрона лучших из имеющихся истребителей.

Последующие сооружения этого класса – Fighter Base 2, 3, 4 и 5.

Minefields (минные поля)

Proximity Minefield (простые минные поля) создаются с использованием обычных мин, взрывающихся при контакте с кораблем, не прошедшим идентификацию.

Tracking Minefield (улучшенные минные поля) уничтожают все не прошедшие идентификацию вражеские корабли, находящиеся в пределах досягаемости.

Smart Minefield (продвинутые минные поля) также уничтожают все вражеские корабли в пределах досягаемости, но при этом отличаются увеличенным диапазоном действия.

Star Drives (межзвездные двигатели)

SD-01a Meta-field Drive 1 (первый мета-полевой двигатель) – это основной звездный двигатель. С его помощью корабли типа «Scout», «Destroyer» и «Transport» могут безопасно перемещаться в пространстве. Диапазон ограничен двумя прыжками.

SD-02a Phase Drive 1 (первый фазовый двигатель) представляет собой вариант мета-полевого двигателя с увеличенным диапазоном прыжков. Позволяет кораблям совершать до четырех прыжков без дозаправки.

SD-03a N-Space Drive 1 (N-космический двигатель) построен на основе фазового двигателя. N-космический двигатель увеличивает диапазон перемещений до шести прыжков.

SD-04a Transdrive 1 (трансдвигатель) – конечный результат работы по улучшению мета-полевого двигателя. Такой двигатель позволяет кораблям совершать без дозаправки до восьми прыжков.

SD-01b Meta-field Drive 2 (второй мета-полевой двигатель) – стабилизированный вариант первого мета-полевого двигателя. Позволяет кораблям класса «Cruiser» совершать два прыжка.

SD-02b Phase Drive 2 (второй фазовый двигатель) – стабилизированный вариант первого фазового двигателя, позволяющий кораблям класса «Cruiser» совершать до четырех прыжков.

SD-03b N-Space Drive 2 (второй N-космический двигатель) – это стабилизированная версия первого N-космического двигателя. Дает возможность кораблям типа «Cruiser» совершать шесть прыжков.

SD-04b Transdrive 2 (второй трансдвигатель) – стабилизированная версия первого трансдвигателя, позволяющая кораблям класса «Cruiser» совершать восемь прыжков.

SD-01c Meta-field Drive 3 (третий метаполевой двигатель) создан на основе второго мета-полевого двигателя с учетом теории унификации мета-полей. Эта улучшенная версия позволяет совершать до двух прыжков также кораблям класса «Battleship» и «Carrier».

SD-02c Phase Drive 3 (третий фазовый двигатель). Основываясь на достижениях теории унификации мета-полей, эта улучшенная версия второго фазового двигателя позволяет совершать до четырех прыжков также кораблям класса «Battleship» и «Carrier».

SD-03c N-Space Drive 3 (третий N-космический двигатель), аналогично, позволяет совершать до шести прыжков кораблям класса «Battleship» и «Carrier».

SD-04c Transdrive 3 (третий трансдвигатель) позволяет кораблям класса «Battleship» и «Carrier» совершать до восьми прыжков.

Meta-Field Stabilizer (стабилизатор мета-поля). Развитие этой технологии дает возможность свести на нет нестабильность больших мета-полей, открывая тем самым дорогу развитию межзвездных двигателей для кораблей класса Cruiser.

Meta-Field Unification (унификация мета-полей). Данная теория смогла исчерпывающе описать поведение мета-полей вне зависимости от их размера. Это позволяет разрабатывать межзвездные двигатели для кораблей класса «Battleship» и «Carrier».

Rockets (ракетные двигатели)

TD-01 Chemical Rocket (химический ракетный двигатель) – типичный ракетный двигатель, использующий выбрасываемую массу (продукты сгорания) для того, чтобы двигать корабль. Скорость – 2 единицы, без оборонительного бонуса.

TD-02 Pulse Rocket (импульсный ракетный двигатель) – это улучшенный вариант химической ракеты. Скорость – 3 ед., без оборонительного бонуса.

TD-03 Thruster (толчковый двигатель) – высокоэффективный двигатель, способный развивать значительно большее ускорение, нежели обычные ракетные двигатели. Скорость – 4 ед., без оборонительного бонуса.

TD-04 Ion Drive (ионный двигатель) использует в качестве реакционной массы заряженные элементарные частицы. Скорость – 5 ед., без оборонительного бонуса.

TD-05 Phased Ion Drive (фазовый ионный двигатель) очень похож на обычный ионный двигатель. Отличатся лишь тем, что убирает из потока реакционной массы частицы с неэффективной фазой. Скорость – 6 ед., без оборонительного бонуса.

TD-06 Plasma Drive (плазменный двигатель). Используя технологию лазеров, этот двигатель нагревает малые части реакционной массы до состояния плазмы. Скорость – 3 ед., оборонительный бонус – 10 %.

TD-07 P-Phase Drive (P-фазовый двигатель). Эта улучшенная версия плазменного двигателя достигает наибольшего импульса реакционной массы путем ее фазирования. Скорость – 4 ед., оборонительный бонус – 10 %.



TD-08 Fusion Tap Drive (шаговый плазменный двигатель) использует серии малых плазменных реакций для того, чтобы двигать корабль. Скорость – 5 ед., оборонительный бонус – 10 %.

TD-09 Fusion Drive (плазменный двигатель). Прочные материалы, используемые для изготовления корпуса, позволяют создавать непрекращающуюся плазменную реакцию, в результате чего достигается огромное ускорение. Скорость – 6 ед., оборонительный бонус – 10 %.

TD-10 Hydrostasis Tank (гидростатический бак). Наличие гидростатического сопротивления позволяет развивать большие ускорения. Скорость – 4 ед., оборонительный бонус – 25 %.

TD-11 Hydrostasis Pod (гидростатический бассейн) – улучшенный вариант гидростатического бака. Увеличивает мобильность команды. Скорость – 5 ед., оборонительный бонус – 25 %.

TD-12 Hydrostasis Suit (гидростатический костюм) – это последнее слово в гидростатических исследованиях. В таких костюмах команда нормально функционирует при огромных ускорениях. Скорость – 6 ед., оборонительный бонус – 25 %.

TD-13 Gel Field (гелевое поле) нагнетает внутрь корабля гель, удерживающий все предметы. Поле действует при маневренных ускорениях вплоть до 500 g. Скорость – 5 ед., оборонительный бонус – 50 %.

TD-14 Acceleration Field (поле ускорений) – улучшенная версия гелиевого поля. Действует при еще более высоких ускорениях. Скорость – 6 ед., оборонительный бонус – 50 %.

TD-15 Inertialess Drive (безынерционный двигатель) позволяет достигать ускорений в 1000g, которые, однако, никак не ощущаются на борту корабля. Скорость – 6 ед., оборонительный бонус – 75 %.

Fusion Drive Technology (технология плазменных двигателей) позволяет создавать улучшенные импульсные двигатели, предоставляющие 10-процентный оборонительный бонус.

Acceleration Tank (бак ускорения) со специальным содержимым автоматически облегчает тела членов экипажа при очень больших ускорениях, предоставляя тем самым 25-процентный оборонительный бонус.

Containment Field (защитное поле). Внутреннее защитное поле противодействует ускорению на молекулярном уровне, предоставляя 50-процентный оборонительный бонус.

Gravitic Field Drive (двигатель гравитационного поля). Создание технологии безинерционных двигателей дает возможность немедленного старта и изменения направления полета без ускорения. Предоставляет 75-процентный оборонительный бонус.

Секреты

Если компьютер отступает, и вы успеете приостановить игру перед тем, как экран переключится из режима баталии в основной экран, запишете игру и снова загрузите ее. Теперь войска компьютера не смогут двигаться со скоростью выше нормальной. Используя этот прием, вы сможете атаковать их снова и несомненно разбить до того, как они отступят.

Для того, чтобы восстановить все ваши подразделения, запишите игру и снова загрузите ее. Ваши подразделения немедленно восстановят все повреждения – и вам не придется тратить время на восстановление.

Чтобы всегда преуспевать в шпионских миссиях, сохраняйте игру как раз перед тем, как миссия будет завершена (95–99 %). Если миссия закончится удачно, продолжайте игру. Если же вы потерпели поражение – перезагружайте игру до тех пор, пока миссия не будет выполнена успешно.

Евгений Михайлов, клуб Game Galaxy



НОВОСТИ

Компании *«Наши игры»* (Санкт-Петербург) и *«Дока Медиа»* выпустили к Новому году специальное полное подарочное издание игры **«Противостояние»** под названием **«Военная хроника»**. Новая версия объединяет на одном диске первоначальную версию **«Опаленный снег»** с дополнительными миссиями, десять новых «долгоиграющих» миссий и содержит новые карты для сетевой игры, позволяющие реализовать несколько десятков вариантов сетевых сражений.

Директор компании *«Наши игры»* Виктор Винокуров прокомментировал выход **«Военной хроники»**: «...Новые миссии разработаны нами по просьбам покупателей, приславших свои пожелания по развитию игры, пожелания сделать миссии более разнообразными и труднопроходимыми...». Директор отделения программного обеспечения компании *«Дока»* Анатолий Шевчук добавляет «... мы очень рады, что *«Наши игры»* выполнила разработку в очень короткие сроки, что позволило нам начать продажи нового издания перед новогодними праздниками...». Для нового издания *«Дока»* подготовила новую редакцию руководства пользователя, новое оформление коробки, плакат и сувениры, которые каждый покупатель найдет в упаковке с игрой. **«Военная хроника»** будет выпущена ограниченным тиражом и рекомендуемая цена составит 40$, а для зарегистрированных владельцев предыдущих версий предусмотрена система скидок.

****

Компания *Mystique* сообщила о выпуске **Ages of Time, a Total Conversion for Duke Nukem 3D** (мощная переделка игры **Duke Nukem 3D**). В ней 35 уровней с совершенно новыми видами оружия и монстрами. Футуристический мир **Duke** заменен на средневековую мрачную атмосферу **Quake**. Вся программа занимает 20 Мбайт и распространяется бесплатно.

***

Компания *«Дока»* объявила результаты продаж игры **«Противостояние»** за год, исполнившийся 5 декабря с момента выхода игры. Розничные продажи основной версии игры за это время составили более 13.000 копий, а общее количество копий, включая OEM-тираж (3.500) и дополнительный **«Опаленный Снег»** (около 5.500) превысило 21.000.

***

Компания *«Новый диск»* 25 декабря начала продажи своего первого локализованного проекта – игры **«Розовая пантера. Право на риск»**. Интерес к игре достаточно велик – это подтверждает и то, что за первый день продажи со склада компании было отгружено около 500 коробок с игрой.

На этот раз **«Розовая Пантера»**, любимица детей и взрослых, получает сверх-секретное задание от центра. В детском лагере «Звонкое Эхо-хо», где проходит Первый всемирный детский конгресс, случается странное происшествие, способное поставить под угрозу мир во всем мире. Для того, чтобы отвести опасность от детей, Пантере придется объехать полмира и даже побывать в Шпионской зоне Интернет.

Диск предназначен для игроков любого возраста, кроме игры здесь можно найти обучающие и познавательные разделы, как, например, раздел-энциклопедия по различным странам, знакомящий с историей, культурой и обычаями выбранной вами страны. Розничная цена диска составляет 29$.

***

Компания *NMG* заканчивает локализацию квеста **Voodo Kids**, и в конце января возможно появление продукта на прилавках магазинов.

Так же продолжается работа над продуктом **«Битва Империй»** (космическая стратегия в реальном времени), но об окончательных сроках появления игры говорить пока рано.

Детская серия игр о приключениях Макса, уже запущенная в репликацию, поныне продолжает там же и пребывать, и когда появятся первые диски из этой серии, сказать пока сложно.

Компания *NMG* продолжает работу над детскими сериями **«Волшебные истории Тутти»** и **«Веселые науки»**. Диски из этих серий являются обучающими программами для детей и вызывают живой интерес у малышей.

Информационное агентство «Galaxy Press»

TEST DRIVE 4

Разработчик	The Pitbull Syndicate
Издатель	Accolade
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	автомобильный симулятор
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Наконец-то любители автогонок дождались выхода очередной версии одного из самых реалистичных автосимуляторов. История серии **Test Drive** *началась еще в 1988 г., когда была выпущена первая версия этой игры. В 1989 г. вышел* **Test Drive 2**, *в 1991 г. –* **Test Drive 3**. *Все эти игры становились хитами. А потом настал долгий перерыв на шесть лет. В начале 1997 г. был выпущен* **Test Drive Off-Road** *– довольно неплохой автосимулятор среди тяжелых машин вроде «Hammer», «Jeep Wrangler». Но только в конце 1997 г. вышел настоящий хит –* **Test Drive 4**. *Основное отличие этой игры от предыдущих версий в том, что для полноценной игры (со всеми эффектами и полным ощущением реальности происходящего на экране) вам потребуется мощный компьютер с 3Dfx-видеоплатой. Таковы требования большинства игрушек нового поколения, и рано или поздно игроману придется раскошелиться на приличный компьютер. Создатели игры очень серьезно отнеслись к подбору трасс. Видно, не один день был потрачен на сверку с оригиналами. На дорогах постоянно движутся частные автомобили и полиция, причем на трассах США это американские машины, в Германии – немецкие и т. д. При повороте машины колеса тоже поворачиваются, причем, в отличие от* **Need for Speed 2**, *очень естественно. Все трассы – не круговые и предназначены для скоростных поездок. Учтено влияние погоды на поведение машины на трассе (изменяется сцепление с дорогой). Печалит, однако, что в* **Test Drive 4** *нельзя изменять цвет машины, к чему уже так привыкли любители автосимуляторов. Нельзя также отключить соперников и поездить без них в свое удовольствие. На высоком уровне реализован звук и шумовые эффекты: рев двигателя, визг тормозов, скрежет металла, выхлопы. Музыкальное сопровождение выполнено стилях «рейв» и «техно». Фирма* Accolade *намерена радовать поклонников серии* **Test Drive**, *своевременно размещая на сервере новые автомобили и трассы, предназначенные для вставки в игру. Также* Accolade *будет помещать на сервер патчи для различных 3D- и 3Dfx-видеоплат. Такого сервиса пока не предоставляла ни одна компьютерная фирма.*

Системные требования

Операционная система – Windows 95 + DirectX 5.0.
Процессор – Pentium 90, рекомендуется Pentium 166. В режиме «multiplayer» – Pentium 166 и выше.
Оперативная память – 16 Мбайт, рекомендуется 32 Мбайт.
Привод CD-ROM двухскоростной.
Видеоплата – SVGA 1 Мбайт, рекомендуется – с 3Dfx- акселератором.
Звуковая плата – 16-битная.
Необходимый объем на жестком диске – 260 Мбайт (для 3Dfx) или 220 Мбайт (без 3Dfx).
Управление – джойстик, рулевое управление или гейм-пад.
По сети могут играть до шести игроков (TCP/IP).
Для игры через модем он должен работать на скоростях 14.400 бод и выше.

Главное меню

Запустив игру, выберите язык общения нажатием на кнопку с соответствующим флагом. Предлагается пять вариантов: американский английский, немецкий, французский, итальянский, испанский языки.

Далее вы попадете в главное меню в виде кнопок с картинками:

ONE PLAYER GAME

– начать одиночную игру:

Single Race



– одиночный заезд. Вы сможете потренироваться на любой трассе, используя любую машину. Вы будете соревноваться с пятью конкурентами, которыми управляет компьютер. После того как вы проехали какую-нибудь трассу, независимо от результата вас возвращают в главное меню.

Challenge Cup



– вам выделяется достаточное количество времени на каждую основную трассу (всего шесть трасс). После того как вы приехали на финиш одной трассы, вам показывают результаты и автоматически переносят на следующую трассу. Итог определяется в сравнении с результатами соперников. Побив рекорд, вы попадете в таблицу лучших достижений данного соревнования.

Championship Cup



– кубок чемпионата. На прохождение каждой из трасс отводится жестко ограниченное время. Всего трасс двенадцать: шесть основных и шесть дополнительных. После того как вы приехали на финиш одной трассы, вам показывают результаты и автоматически переносят на следующую трассу. Итог определяется по результатам всех гонщиков. Очки повышаются, если на какой-нибудь трассе вы заняли призовое место, и уменьшаются, если вы занимаете последние места. Достигая финиша первым, вы получаете дополнительные очки. А если вас остановит полиция, неизбежны потери. Предусмотрена таблица рекордов.

Pitbull Cup



– кубок от фирмы Pitbull Syndicate. Чтобы завоевать его, вы должны успешно проехать шесть основных трасс, причем на каждой из них финишировать первым. Если получится – вам обеспечено почетное место в таблице рекордов для данной трассы.

Masters Cup

– кубок мастеров. Вам нужно будет проехать десять трасс (пять основных и пять дополнительных). Причем каждую новую трассу придется проходить на новом автомобиле. Для каждого заезда выделяется определенное время. Победа в этом чемпионате будет вам засчитана, если итоговое время у вас меньше, чем у всех ваших соперников.

Dragrace

– совершенно не похожий на другие вариант



заездов. Это короткие заезды (0,25 миль) на прямом промежутке трассы один на один с соперником. Эти соревнования можно считать тестом автомобилей на развитие скорости с места. Используется только ручная коробка передач.

NETWORK OPTIONS — параметры сетевой игры: параметры сетевой игры: игра по локальной сети, по модему или кабелю нуль-модема.

OPTIONS — общие настройки (переключение режимов осуществляется нажатием **Enter**): включить или выключить учет времени, разрешить или запретить движение по дорогам посторонних машин, измерение скорости машины в милях или километрах, настройка звука и графики. Конфигурирование джойстика, рулевого управление или гейм-пада.

Нажав в главном меню **Esc**, вы сможете выйти из игры.

Клавиши

→ / ←	— повороты;
↑	— набор скорости (газ);
↓	— тормоз, задний ход;
Пробел	— резкий тормоз, задний ход;
A	— повышение передачи;
Z	— понижение передачи;
X	— звуковой сигнал;
Esc	— «пауза» и настройки (см. далее);
F1	— изменение размеров игрового окна;
F2	— включение или отмена изображения неба;
F3	— изменение дальности прорисовки изображения;
F4	— изменение вида на ваш автомобиль.

Трассы

Основные трассы

Keswick, England 1. Трасса проходит в городе Кесвик (Англия). Судя по всему, она проложена в пригороде.



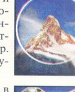
Вы едете по дороге, по обе стороны которой простираются бескрайние зеленые поля и леса. Иногда встречаются небольшие горы. Проехав больше половины трассы, вы увидите несколько коттеджей. Вам встретится пара туннелей, довольно неприятных своими поворотами. Вся эта картина омрачена дождем, создающим неудобства в управлении автомобилем.

San Francisco, USA 1. Трасса находится в городе Сан-Франциско (США). От начала до самого конца вы едете по городу, погода хорошая, солнечная.

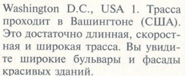


Мешает только постороннее движение на дороге (которое, по желанию, можно отключить). В общем, трасса не сложная. Но с середины пути начнутся коварные повороты. Советуем немного тормозить перед ними. После поворотов вас ждут трамплины, на которых машину подбрасывает высоко вверх. Она летит вперед и опускается на землю прямо перед перекрестком, на котором полным-полно машин. Таких трамплина три; будьте внимательны.

Bern, Switzerland 1. Эта трасса, проложенная в Берне (Швейцария), кажется, создана специально для «обкатки» новых скоростных автомобилей. По пути вас поражают живописные холмы, горы и домики. Проехав полпути, вы попадете в довольно длинный туннель, а как только он закончится — на вершины снежных гор. Идет снег, поэтому будьте аккуратны на поворотах.



Kyoto, Japan 1. Трасса проходит в японском городе Киото. Сюда ведет железная дорога из Токио. Не сказать, что очень приятно ездить по этой трассе, но, по крайней мере, есть где разогнаться: по всей трассе можно мчаться со скоростью 250 км/ч.



Washington D.C., USA 1. Трасса проходит в Вашингтоне (США). Это достаточно длинная, скоростная и широкая трасса. Вы увидите широкие бульвары и фасады красивых зданий.



Munich, Germany 1. Эта трасса проходит в Мюнхене. Здесь, как и во многих крупных немецких городах, очень много автомобилей и пешеходов. Архитектура города — прекрасное смешение старых и новых стилей домов. Вы едете по скоростной автостраде, хотя кругом — «чайники», перемещающиеся со скоростью 50 км/ч.

Дополнительные трассы

Существуют еще шесть дополнительных трасс, по которым можно покататься лишь в некоторых чемпионатах за кубок. Название дополнительных трасс заканчивается двойкой на конце. Эти трассы нужно проходить в обратном направлении: финиш и старт поменялись местами. Заезды здесь проводятся ночью. Учитывается уменьшение дальности обзора.

Автомобили

Определившись с установками главного меню и трассами, вы можете выбрать автомобиль. Играющему предоставлено одиннадцать машин, из которых пять — современных и шесть — машины шестидесятых-семидесятых годов.

Однако нельзя сказать, что современные машины во всем лучше, чем машины старого образца. Мы приводим технические характеристики — судите сами.

Dodge Viper — модель 1998 года

Двигатель — объем 8,0 л; мощность 450 лошадиных сил.

Шестиступенчатая коробка передач.

Вес машины — 1.560 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль — 4,6 сек.; от 0 до 100 км — 4,7 сек.

Максимальная скорость — 185 миль/ч. (298 км/ч).

TVR Cerbera — модель 1998 года



Двигатель — объем 4,2 л; мощность 360 л. с.

Пятиступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.050 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,2 с; от 0 до 100 км – 4,3 с.

Максимальная скорость – 185 миль/ч (298 км/ч).

Jaguar XJ220 – модель 1994 года

Двигатель – объем 3,5 л; мощность 549 л. с.

Пятиступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.375 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 3,8 с; от 0 до 100 км – 3,9 с.

Максимальная скорость – 218 миль/ч (351 км/ч).

Nissan 330ZX – модель 1995 года

Двигатель – объем 3,0 л; мощность 430 л. с.

Пятиступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.133 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,5 с; от 0 до 100 км – 4,6 с.

Максимальная скорость – 181 миль/ч (291 км/ч).

Chevrolet Corvette – модель 1998 года



Двигатель – объем 5,7 л; мощность 345 л. с.

Шестиступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.460 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,7 с; от 0 до 100 км – 4,9 с.

Максимальная скорость – 175 миль/ч (277 км/ч.)

Shelby Cobra – модель 1966 года



Двигатель – объем 7,0 л; мощность 490 л. с.

Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.147 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 3,5 с; от 0 до 100 км – 3,6 с.

Максимальная скорость – 187 миль/ч (301 км/ч).

Plymouth «Hemi» Cuda – модель 1971 года



Двигатель – объем 7,0 л; мощность 425 л. с.

Трехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.542 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 5,0 с; от 0 до 100 км – 5,1 с.

Максимальная скорость – 175 миль/ч (282 км/ч).

Chevrolet Camaro ZL-1 Capo 9560 – модель 1969 года

Двигатель – объем 7,0 л; мощность 600 л. с.

Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.393 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,2 с; от 0 до 100 км – 4,3 с.

Максимальная скорость – 205 мили/ч (330 км/ч).

Chevrolet Chevelle SS454 LS-6 – модель 1970 года

Двигатель – объем 7,2 л; мощность 500 л. с.

Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.762 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,4 с; от 0 до 100 км – 4,5 с.

Максимальная скорость – 184 мили/ч (296 км/ч).

Chevrolet Corvette ZL-1 – модель 1969 года

Двигатель – объем 7,0 л; мощность в 600 л. с.

Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.429 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,3 с; от 0 до 100 км – 4,4 с.

Максимальная скорость – 202 мили/ч (325 км/ч).

Pontiac GTO – модель 1967 года



Двигатель – объем 7,5 л; мощность 565 л. с.

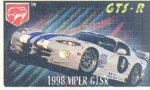
Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.582 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,7 с; от 0 до 100 км – 4,8 с.

Максимальная скорость – 193 мили/ч (311 км/ч).

Dodge Viper GTS-R – модель 1998 года (доступна после использования кода SRACLLA)



Двигатель – объем 8,0 л; мощность 700 л. с.

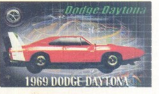
Шестиступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.211 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 3,2 с; от 0 до 100 км – 3,3 с.

Максимальная скорость – 225 миль/ч (363 км/ч).

Dodge Daytona модель 1969 года (доступна после использования кода SRACLLA)



Двигатель – объем 7,0 л; мощность 425 л. с.

Коды

Чтобы использовать коды, зайдите на экран записи игры (Save Game). Затем выберите десятый слот (Slot 10), нажмите **Enter** и наберите:

NOAICARS – чтобы отключить компьютерных соперников, играя по локальной сети;

STICKIER – не использовать трехмерные столкновения;

AARDVARK – отключить вообще все столкновения;

ITSLATE – не использовать спецэффекты (работает только под 3Dfx);

SRACLLA – воспользоваться четырьмя новыми машинами; «Dodge Viper GTS-R», «TVR Project 12/7», «Dodge Daytona» и «Pitbull Special Mini»;

LEVELLLA – открыть все «закрытые» трассы (финиш поменяется местами со стартом, время суток – ночь).

SPAZZY – «плавающая» камера. С ней совершенно не возможно играть, так как все крутится вокруг вашего автомобиля;

BANDW – перевод экрана в черно-белый режим;

COLOUR – возврат в цветной режим из черно-белого режима;

MIKTROUT – гигантские машины. Кажется, что вы играете в немного измененный **Test Drive Off-Road**;

MPALMER – крошечные машины;

GONZON – суперускорение и суперповороты (честно говоря, ездить невозможно);

GONZOFF – отключение суперускорения и суперповоротов;

BIRDVIEW – вид с высоты птичьего полета. Такая игра напоминает **Ignition** или **Death Rally**;

NITROXXX – используя **X**, вы получите ускорение. Это самый удобный и довольно эффективный вариант ускорения;

BOBCRED – в титры добавятся прикольные комментарии;

CREDITZ – прикольные титры с изображениями создателей игры.

Коды не сохраняются после перезапуска игры.

Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.887 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 4,5 с; от 0 до 100 км – 4,6 с.

Максимальная скорость – 201 миля/ч (323 км/ч).



TVR Project 12/7 (модель доступна после использования кода SRACLLA)

Двигатель – объем 4,2 л; мощность 680 л. с.

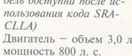
Шестиступенчатая коробка передач.

Вес машины – 1.050 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – за 3,0 с; от 0 до 100 км – 3,1 с.

Максимальная скорость – 220 миль/ч (354 км/ч).





Pitbull Special Mini (модель доступна после использования кода SRA-CLLA)

Двигатель – объем 3,0 л; мощность 800 л. с.

Четырехступенчатая коробка передач.

Вес машины – 727 кг.

Время разгона от 0 до 60 миль – 1,5 с; от 0 до 100 км – 1,6 с.

Максимальная скорость – 170 миль/ч (274 км/ч).

Выбор трансмиссии

Выбрав автомобиль, вы попадете в меню выбора типа трансмиссии (Transmission Menu):

Automatic – использование автоматической коробки передач. Это позволит вам не утруждать себя нажатием кнопок переключения скоростей;

Manual – использование ручной коробки передач. Это вариант я советую выбирать профессионалам: благодаря этой коробке передач они смогут притормаживать и держать машину на поворотах.

Павел Мизинов

НОВОСТИ

Слухи о начале работы над новой игрой самой длинной игровой саги **Ultima**, а если быть точным, над девятой частью игры (не считая еще пяти, основанных на том же мире) ходят с 1993 года, когда появилась седьмая часть игры. Но до сих пор **Origin** держала за семью печатями все, что касалось этого проекта.

Но теперь появилась первая информация об игре, причем – от Эда Дел Кастилло, продюсера игры **Ultima 9: Ascension**. Дел Кастилло – бывший продюсер компании *Westwood Studios*. И можно сказать, что ему мы обязаны появлению таких хитов, как **Command & Conquer и Red Alert**.

Техническая часть игры разрабатывается уже более 3 лет. Но из-за множества проблем активная работа началась не более года назад. Первоначально игры **Ultima** имели вид на героя сверху, но в каждом новом появлении вид становился более эффектный, с более глубокой перспективой. В итоге разработчики пришли к подвижной камере, немного напоминающей игру **Tomb Raider**. Но, в отличие от **Tomb Raider**, в **Ultima 9** будет единый мир, не разбитый на уровни, загружающиеся в определенных местах.

Несмотря на стиль исполнения **Ultima 9**, Дел Кастилло пообещал, что окончание «трилогии трилогий» Лорда Бритиша не станет боевиком, а будет иметь очень глубокий и интересный сюжет.

В игре будет одна крайне интересная особенность – выбор героя. Несмотря на то, что в центре действия – противостояние главного героя, Аватара, коварному Гуардиану, игрок сможет исполнить роль и других заметных британцев.

Это позволит взглянуть на мир Британии с точки зрения множества действующих лиц и увеличит вариации игры.

Сейчас выход игры намечен на осень 1998 года. **Ultima 9** будет поддерживать Direct3D, а также напрямую 3Dfx *Voodoo* и, возможно, другие чипы.

Информационное агентство «Galaxy Press»

TOMB RAIDER 2:
The Dagger of Xian

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Enteractive
Жанр	аркада + приключения
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Перед вами – очередное приключение Лары Крофт, дамочки донельзя честолюбивой и азартной. Можно еще добавить эпитет «сексапильной», но тут возможны варианты: у меня, например, фигура Лары восторгов не вызывает. Впрочем, на вкус и цвет товарища нет.

Лара Крофт родилась в Англии в 1967 г. и получила аристократическое воспитание. Когда самолет, на котором Лара возвращалась с лыжного курорта, разбился в Гималаях, спасшейся юной аристократке пришлось освоить искусство выживания в пустыне, вдали от цивилизации. Жизнь ее изменилась навсегда. Обнаружилось, что высший свет Британии тяготит Лару. Она начала путешествовать, исследуя мир, оказавшийся огромным, иногда жестоким и опасным, но всегда интересным.

В новой игре Лара охотится за легендарным кинжалом Ксионом, в котором, по преданию, заключена сила дракона. Разумеется, кинжал вызывает нездоровый интерес не только у Лары, но и у целой толпы нехороших людей, которые стараются помешать нашей доблестной героине. Естественно, у них ничего не выйдет. Если, конечно, вы доиграете до конца...

Управление

Непосредственно во время игры, нажав `Esc`, вы можете вызвать экран снаряжения Лары. Для применения того или иного предмета подведите его курсорными стрелками ← и → в центр экрана и нажмите `Enter`. Если же хотите вызвать основное меню, используйте клавиши ↑ и ↓.

Вы сможете уточнить управляющие клавиши, вызвав меню «Controls» (в самом начале игры или же в основном меню). А в нашем описании ограничимся отдельными моментами.

Длинный прыжок с повисанием на руках нужен для преодоления особо широких провалов. Чтобы выполнить его, подержите → (вперед) + `Alt` + `Ctrl`.

Подтягивание на руках нужно для преодоления невысоких препятствий (например, выступов в скале). Выполняется следующим образом: встав вплотную к выступу, нажмите `Ctrl` + → (вперед). Если же Ларе не хватает роста чтобы подтянуться, нажмите `Alt` + `Ctrl` + → (вперед).

Под водой клавиши ← / → служат для выбора направления движения, а `Alt` позволяет Ларе плыть. При этом в правом верхнем углу появляется голубая полоска — показатель наличия воздуха в легких Лары. Как только воздух подойдет к концу, она начнет задыхаться и может умереть.

Оружие и снаряжение

Арсенал у Лары заметно вырос. Судите сами.

Пистолеты (Pistols) — старое, доброе средство. Убойная сила мала, зато боезапас не ограничен и скорострельность приличная. Наведение пистолетов, как, впрочем, и остальных видов оружия, производится автоматически при появлении врага.

Дробовик (Shotgun) — тоже наш с вами добрый знакомый. Скорострельность мала, а вот убойная сила — неплохая. Против одиночных врагов применяйте дробовик на коротком расстоянии (тогда все дробины попадут в цель), а в группы врагов стреляйте со среднего расстояния, чтобы дробины успели разлететься и каждый из неприятелей получил свою порцию.



Auto-Mags — еще один вариант пистолетов. Убойная сила достаточно велика. Так что применяйте это оружие против групп или отдельных врагов, стоящих на расстоянии.

Ружье для подводной охоты (Harpoon Gun) — имеет не очень большую убойную силу. Гарпун не столько ранит, сколько тормозит врагов, давая вам возможность унести ноги. К тому же, гарпун слишком долго перезаряжается. Ну и последний недостаток: стрел для этого ружья попадется очень мало.

Пистолет-пулемет «Узи» (Uzi) — вещь классная, что и говорить. В первом **Tomb Raider** «Узи» был лучшим оружием, да и во второй игре он остается весьма эффективен. Старайтесь сохранить патроны для разборки с «боссами».

Системные требования

Операционная среда – Windows 95 + + DirectX 5.0 (есть на диске с игрой).

Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133).

Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).

Необходимый объем на жестком диске – порядка 1 Мб для конфигурационных файлов и сохраненных игр.

Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной)

Игра занимает один CD.

Поддерживаются (но не обязательны) все основные 3Dfx-карты.

Знание английского языка не требуется.

При составлении настоящего описания игра была пройдена на компьютере с процессором Pentium 120, видеоплатой S3 Virge 2 MB, звуковой платой ESS Audiodrive и оперативной памятью: сначала – 16 Мб, потом – 32 Мб.

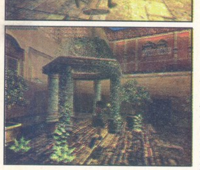
Гранатомет (Grenade Launcher) — вещица для любителей попортить чужую частную собственность. Однако применение этого оружия сопряжено с некоторыми трудностями: гранаты взрываются только после того как зарядятся, а заряжаются они, пролетев по воздуху метров эдак десять. В связи с этим пользуйтесь гранатометом только тогда, когда враги стоят от вас на приличном расстоянии. В общем, оно и к лучшему: взрывная волна от гранат способна в два счета прикончить Лару. Никогда не приближайтесь к месту падения гранаты, пока та не рванет.

Штурмовая винтовка «M-16» — прекрасное оружие. Она настолько сильна, что у вас будут чесаться руки применить ее, но крепитесь: «M-16» здорово выручит вас на последних уровнях игры.

Кроме оружия, у Лары есть еще снаряжение. Перечислим составляющие его предметы.

Аптечки бывают большие и маленькие. Их задача — восстанавливать здоровье нашей героини, подорванное в результате происков врагов эмансипации.

Секундомер (Stopwatch) заменил собой тот идиотский компас, который так морочил *игроманам* головы в первой части игры. Секундомер показывает, сколько времени вы затратили на прохождение уровня, какое расстояние прошли, сколько секретов нашли и т. п.



Световые шашки (Flares) не наносят врагам никакого вреда, но зато освещают темные места. Лара может подниматься по лестнице, держа зажженную шашку в руке.



Советы

В этой игре у Лары много врагов-людей. А значит, в нее будут стрелять. И подчас — из весьма приличных калибров. В связи с этим, с одной стороны, рекомендую вам не поддаваться искушению и приберечь особо мощное оружие для разборок с главными врагами. Но есть и оборотная сторона медали: нередко бывает важно прикончить какую-нибудь верткую личность за кратчайшее время. Иначе эта личность сама вас прикончит. Лично я пользовался таким правилом: штурмовая винтовка «M-16» предназначалась у меня для «боссов», пистолет-пулемет «Узи» и гранатомет применялись против большого скопления врагов, а всё остальное оружие расходовалось по мере надобности «на мелочи».

Кстати, из этих мелких врагов отдельного слова заслуживают рабочие с гаечными ключами, которых вы встретите в эпизоде «Offshore Rig». Эти мерзавцы имеют пренеприятнейшую способность лазить по лестницам и преследуют Лару, куда бы она не попыталась скрыться.

В схватках с большими скоплениями врагов не забывайте время от времени отпускать клавишу стрельбы. Дело в том, что Лара автоматически прицеливается в первого замеченного врага и начинает поливать его свинцом, не обращая внимания на всех других. Ваш противник, может быть, давно помер, а вы по-прежнему палите в него. Если же отпустить клавишу, то Лара вновь прицелится в ближайшего видимого ею врага.

Вовремя заметить врага, нападающего с воздуха, нередко помогает его тень, скользящая по земле.

Ларе придется иметь дело со всякой пакостью в подводном мире. Хотя она может пользоваться гарпунным ружьем, старайтесь не драться под водой. Всплывите, вылезьте на сушу — там вы сможете приготовить более сильное оружие. Ведь гарпун Лара перезаряжает очень медленно, да и «патронов» к нему всегда маловато. Тем не менее, не жалейте гарпун: точное попадание может сильно притормозить вашего врага — и Лара сумеет добраться до суши целой и невредимой.

Прохождение

Полное описание прохождения заняло бы больше половины журнала. Не располагая возможностью опубликовать такой большой текст, мы дали первые два эпизода в полном объеме, а дальше — лишь самые важные моменты.

Первый эпизод. Великая Стена — the Great Wall

Очередное приключение Лары начинается в долине у подножия Великой Китайской стены.

Идите вперед, войдите в воду. Далее сверните налево, выйдите из воды, заберитесь на каменный выступ. Внизу должен появиться тигр — достаньте пистолеты и расстреляйте его.

Перепрыгните на соседний выступ. Идите по нему вперед, пока не упретесь в новый выступ. Подтянитесь на руках, заберитесь на выступ, повернитесь на 180 градусов. Во время поворота можно краем глаза заметить нечто вроде каменного козырька. Ваша задача — запрыгнуть на него (это можно сделать только с разбега).

Продолжайте потихоньку подниматься все выше и выше. Когда окажетесь на самом верхнем выступе, выньте пистолеты и подойдите к краю. Пусть Лара слегка повернется — при этом она прицелится в еще одного тигра. Внимательно осмотритесь — и заметите еще один каменный козырек, на котором лежит нечто серое (козырек расположен немного ниже вас). Эта серая штука — **секретная статуя дракона**. Хотите пройти к нему? Тогда перепрыгните на козырек, потом снова доберитесь до выступа, на котором стояли (вам придется несколько раз подтягиваться).

Теперь нужно перепрыгнуть через пропасть на другой выступ, которого не видно (он находится с другой стороны по отношению к выступу, на котором стоит статуя дракона). Чтобы увидеть этот выступ, подойдите к краю и несколько раз повернитесь в разные стороны. Прыгать надо с разбега. И не забудьте ухватиться руками за каменный край, иначе ничего не получится.

Поднимитесь в полуразрушенное сооружение. Внутри него наступите на железную решетку. Она откроется — и вы упадете в воду. Выйдите из воды, взойдите на выступ и оттуда с разбегу прыгните к нише с рычагом. Дерните за рычаг — и откроется дверь (иногда приходится дергать несколько раз). Достаньте пистолеты и идите в открывшуюся дверь. На выходе на вас нападут три вороны. Убейте их (может быть, придется маневрировать, прыгая в сторону).

Идите вперед. Вы увидите сторожевую башню. Но дверь в нее закрыта, так что просто спрыгните в трещину в стене.

Вы упадете в воду. Нырнув, вы увидите пещеру, в которой лежит ключ от сторожевой башни. Осторожно: всплыв, вы увидите, что к воде подошел тигр. Дождитесь, когда он отбежит немного в сторону, потом вылезьте из воды и прикончите его. Потом пройдите к зеленому холму, заберитесь наверх — и вы сможете подтя-

нуться на стену. Воспользовавшись выуженным из воды ключом, откройте дверь в сторожевую башню.

Сразу отскочите назад и выхватите пистолеты. За дверью вас поджидает веселая компания здоровенных пауков. Расстреляйте их. Найдите лестницу и поднимитесь наверх. Там вас поджидает последний паук. Прикончив его, возьмите ржавый ключ. Спуститесь по лестнице вниз.

Откройте ключом дверь и идите вперед, приготовив пистолеты. Вскоре перед вами появится комната, в которой лежит скелет. Вещички рядом со скелетом вы подберете потом, а пока займитесь пауками, которые с большим энтузиазмом нападают на вас у входа. Взяв вещи скелета, пройдите к большому квадратному камню. Потяните его на себя — это откроет проход. (Интересно, какие у Лары должны быть мышцы, чтобы сдвинуть эдакую махину? И как при этом она умудряется сохранять фигуру леди, а не «девушки с веслом»?) Войдите в проход и соскользните вниз. Вы окажетесь у края небольшого водоема.

Тут я рекомендую сохранить игру. Надо бежать, но для начала подпрыгните и ухватитесь за своеобразный «карниз» слева над водой. По этому «карнизу» на руках минуйте отверстия в стенах, откуда с завидным постоянством вылетают острые диски. Потом упадите вниз и выбирайтесь из воды. Те, кто не любит прыгать, вообще говоря, могут миновать эти стреляющие пакости, и не хватаясь за «карниз». Им просто нужно соскочить в воду и маневрировать между острыми дисками.

Выбравшись из воды, приготовьтесь к самому сложному. Бегите вперед по проходу, не останавливаясь. Часть пола (вы ее легко заметите) имеет неприятное свойство проваливаться под вами, но не сразу, а по прошествии некоторого времени. Выскочив из прохода, сразу поверните направо и бегите вперед к следующему проходу. За вами покатятся два огромных камня. Нужно успеть добежать до острых кольев, остановиться перед ними и перепрыгнуть их. Далее соскользните вниз, прыгните налево и возьмите немного патронов.

С двух сторон на вас начнут надвигаться стены. Не мешкая, бегите к выступу, подтянитесь и снова бегите вперед. Перед вами — острые мечи, энергично рассекающие воздух. Перепрыгивая их, не тормозите: пол проваливается под вами. Когда будете прыгать через последний меч, повернитесь в воздухе налево. В этом случае вы приземлитесь рядом со **вторым секретом** (еще одна статуэтка дракона, на этот раз из нефрита). Успейте схватить ее и бегите в следующий проход, ведь стены уже надвигаются на вас. В следующем проходе вам опять придется преодолевать проваливающийся пол. Что касается надвигающихся стен, то просто держитесь правой стороны.

В конце прохода нужно будет съехать по наклонной плоскости. Внизу не мешкайте: вас хочет раздавить очередная стена. Быстро встаньте на проваливающийся пол (он отличается по цвету) — и упадете в пещеру.

Вот теперь можно перевести дух (и заодно сохранить игру). Идите вперед. Вы увидите две круглые штуковины, перед которыми на земле лежит маленькая аптечка. Круглые штуковины — это нечто вроде ножей, так что не соприкасайтесь с ними. Подойдя маленькими шажками, подберите аптечку, а потом пробегите мимо круглых ножей, приготовьте пистолеты и выбегите в следующий зал. Повернитесь направо, там ползает паук.

Теперь идите к веревке, протянутой над пропастью. На этой веревке закреплена ручка, держась за которую, Лара может переехать на другую сторону. Но до этого еще далеко: стоит вам подойти к веревке, как появится несколько пауков, с которыми придется расправиться.

Далее можно действовать двумя способами. Если хотите найти **третий секрет** (золотую статуэтку дракона), нужно подойти к краю обрыва. Повернитесь к обрыву спиной и нажмите ↓ + `Ctrl` – Лара ухватится за край обрыва и повиснет на руках. Таким образом вы сможете посмотреть вниз. Найдите выступ, покрытый мхом (светло-зеленого цвета). Упадите на него, затем подпрыгните и ухватитесь руками за край трещины в скале. Вися на руках, передвигайтесь вправо. Потом, когда трещина станет достаточно широкой, подтянитесь и заберитесь в нее. Идите вглубь. Там вы найдете еще несколько световых шашек. Дальше вы увидите лестницу, по которой можно спуститься. Выходите на открытое пространство. Скоро вы услышите грохот: это бежит тиранозавр (T-Rex). Бегом вернитесь в проход с лестницей. Тиранозавр туда пройти не сможет — вот вам и прекрасная возможность прикончить его. Возьмите статуэтку — и явится второй тиранозавр. Снова забегите в проход и оттуда расстреляйте супостата. Покончив с ним, вернитесь на вершину каньона.

Подойдите к веревке, которая протянута через пропасть, схватитесь за рукоятку и переправьтесь на другую сторону. Там на вас нападут два тигра. Уложите их, применив дробовик на коротком расстоянии. Два выстрела — и тигр готов.

Идите вперед, подойдите к двери.

Второй эпизод. Венеция — Venice

Лара в Венеции, прекрасном городе, знаменитом своей архитектурой и каналами. Кстати, каналы еще сыграют свою роль в предстоящих вам с Ларой испытаниях.

Начинаете вы в проходе с одним выходом. Раз он один, туда и идите, только сначала приготовьте пистолеты. Стреляйте в собаку, все время отступая в проход: за ним расположена площадь, над которой нависает балкон. А по балкону бродит охранник, который будет обстреливать вас. Когда вы его прикончите, он выронит ключ. Но доберетесь до ключа вы не скоро. Идите вперед. Вам предстоит уложить еще одну собаку и мужика с дубиной.

Закончив с ними, выходите с площади. Вы окажетесь у канала. Нырните в воду и под водой заплывите за большие двери в стене. Вынырните на поверхность. Видите катер? Можно залезть в него и немного покататься, но ворота вы пока открыть не сможете. Нужно нажать на включатель на стене. Тогда откроется дверь в доме, в котором вы еще не побывали.

Нажав на выключатель, снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Войдите в дверь (она одна, не пропустите). Возьмите световые шашки со стола и нажмите выключатель на стене. В потолке откроется люк, и вы сможете подняться по лестнице на второй этаж. Там снова нажмите на включатель — и сможете подняться на следующий этаж. На крыше расстреляйте из пистолетов окна и запрыгните в одно из них (то, которое рядом). Далее пройдите немного по холлу и вылезьте из второго окна. Проделайте несколько прыжков и доберитесь до балкона, на котором лежит убитый вами охранник. Возьмите у него ключ.

Вернитесь в холл и пройдите через дверь (вы открыли ее выключателем в комнате с лодкой). Убейте собачку и найдите включатель, который открывает дверь, расположенную высоко в стене на противоположной стороне канала. Вернитесь к трупу собаки и расстреляйте окно. Разбегитесь и допрыгните до навеса на противоположной стороне. Подтянитесь, а затем прыгайте с навеса на навес, пока не доберетесь до навеса над дверью. Запрыгните внутрь и нажмите включатель, который откроет ворота на канале (вы их еще не видели).

Нырните в воду, вернитесь в зал с катером и отоприте ворота. Не спешите лезть в катер, а снова нырните в во-

ду и вернитесь на берег канала. Там появился новый враг. Выберитесь на берег, убейте его и возьмите у него «Auto-Mags». Теперь можно вернуться к катеру, забраться в него и — полный газ. Ворота впереди вы уже открыли.

Миновав эти ворота, остановитесь и выйдите из катера. Зажгите световую шашку — и увидите проход справа. В конце этого прохода вас поджидает **первый секрет**. Возьмите статуэтку каменного дракона, спрыгните вниз и убейте там крыс. Повернувшись, вы увидите лестницу. Далее идите направо, в конце снова повернитесь направо и спрыгните в воду. Прогуляйтесь — и найдете патроны для «Узи». Возьмите их и вернитесь к своему катеру.

Зажгите световую шашку и двигайтесь вниз по темному каналу. За порогами вы можете нырнуть в озерцо и найти там **второй секрет** — золотую статуэтку дракона.

Снова сядьте в катер. Плывите по каналу, пока не окажетесь в огромном подземном зале со множеством колонн. Придерживайтесь левой стороны. Увидели выступ? Выпрыгните, убейте неподалеку крысу, затем расстреляйте окно. Привлеченный шумом, появится охранник. Пристрелите и его, возьмите у него патроны, вернитесь и сядьте в катер. Плывите к большим металлическим дверям, а миновав их, остановитесь.

Выпрыгните из катера и плывите к причалу. Далее заберитесь в разбитое окно. Войдите в комнату, нажмите на включатель и прихватите патроны для дробовика. Вернитесь на причал. Обратите внимание на закрывшиеся двери. Поднимитесь по лестнице. Уровень воды, а вместе с ним и ваш катер, поднялись. Нырните в воду и нажмите под водой включатель, который откроет следующие двери. Всплыв, заберитесь в катер и продолжайте путь.

Чтобы избежать ненужных ранений, держитесь левой стороны. Остановитесь рядом с гондолами (знаменитыми прогулочными лодками), выйдите из катера и заберитесь на причал. Влезьте на ящик, прыгните и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите к правому краю навеса. Оттуда прыгните к дорожке, которая находится наверху. Там вам придется прикончить собаку и бандита. Осмотритесь — и увидите ниже и впереди еще одного бандита, охраняющего катер. Этот катер понадобится вам, поэтому ликвидируйте охранника. Потом повернитесь направо и отправляйтесь во двор.

Психа, набросившегося на Лару, придется быстренько успокоить. Подберите стальной ключ, лежащий рядом с трупом. Пройдите в дверь, упадите в яму и нажмите там рычаг. Где-то на этом уровне откроется дверь, а вы услышите звук приближающихся шагов. Поскорее вылезьте из ямы и прикончите подошедшего охранника. Возьмите у него патроны. Вернитесь к своему катеру и протараньте им гондолы.

Дальнейшее ваше продвижение затрудняют подводные мины, срабатывающие только при приближении лодки. К счастью, у вас два катера. Нацельте тот катер, на котором вы сейчас находитесь, на мины, разгонитесь и выпрыгните из катера. Выберитесь на причал, возьмите у мертвого охранника патроны для «М-16». Железная дверь впереди закрыта, вам нужен ключ. Заберитесь в новый катер и вернитесь в ту часть канала, которая подняла ваш катер на этот уровень.

За левым углом вас поджидает охранник. Выйдите из катера и ликвидируйте его. Возьмите патроны, вернитесь на катер. Двигаясь вдоль канала, протараньте гондолы, которые увидите. Немного дальше есть дверь, из которой выйдет охранник с дубинкой. Уложите его. Войдите в темную комнату, убейте там крыс и нажмите кнопку, которая откроет дверь в другой части этого уровня.

Перед тем как сесть в катер, посмотрите наверх. Там вы увидите окна. Запрыгните на выступ и оттуда расстреляйте окна. Заберитесь в комнату и возьмите с кровати **третий секрет** (нефритового дракона). Вернувшись в катер, разверните его. Вам нужно плыть по узкому каналу, который вы миновали ранее. Держитесь левой стороны. Этот канал пересекается с другим, большим, в котором вы увидите ту самую дверь, что открыли несколько минут назад. Как только вы пройдете ее, она захлопнется. Из озерца достаньте железный ключ, поднимитесь по лестнице и убейте собаку и ее хозяина. Возьмите аптечку и нажмите на включатель. Появится нехороший паренек, которого вы сможете убить или через щель между дверью и стеной, или же в обратном прыжке во время падения в воду.

Потом вернитесь в катер и отправляйтесь в то место, где добыли второй катер. Теперь у вас есть ключ к двери, за которой вам придется совершить очередное убийство. Нажмите на открывающий следующую дверь выключатель под окном. Вернитесь на катер и проследуйте по каналу обратно. Минуйте арку, на которой стоял тип, охранявший второй катер. Держитесь левой стороны — и вскоре вы увидите справа открытую дверь. Проплыв в нее, так разверните катер, чтобы его нос был направлен точно на трамплин (наклонная дорожка), который расположен немного левее.

Выйдите из катера и войдите в дверь. Уложите очередного охранника и возьмите его патроны. Нажмите на включатель — и откроется последнее препятствие на этом уровне. Сохраните игру: вам предстоит испытание на время. Секундомер включится, как только вы сядете в катер.

Разгоните катер и перепрыгните трамплин. Сразу же дайте задний ход (иначе вы не сможете резко повернуть налево в большой канал). Дальше — резкий поворот направо в маленький канал с открытыми воротами. На пересечении еще раз поверните направо и гоните к выходу.

Третий эпизод. Логово Бартоли — Bartoli's Hideout

Выйдя из катера, обойдите дом и нажмите на рычаг. Войдите в открывшиеся двери, всех убейте, расстреляйте окна, убейте собак. Идите вглубь двора и возьмите предметы.

Идите в проход. Чтобы избежать мечей статуй, рассчитайте время и проскользните, когда мечи будут подняты. В конце прохода зажгите световую шашку — и вы увидите включатель, открывающий дверь у канала.

Пробегите мимо охранников. В большой комнате найдите покосившийся ящик. Повернитесь спиной к наклонной плоскости ящика, прыгните назад, потом вперед и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите налево. Вытяните каменный блок. Спрыгните вниз на пол. Встаньте под навесом в том месте, откуда вытащили каменный блок. Подпрыгните и подтянитесь. Повернитесь и с разбегу запрыгните на балкон на противоположной стороне. Подойдите к стене с рисунком и заберитесь в окно.

Влезьте на выступ, повернитесь направо, запрыгните с разбегу на навес. Успейте зацепиться, когда начнете скользить. На руках двигайтесь налево. Подтянитесь, запрыгните на выступ на противоположной стороне канала, повернитесь налево и с разбегу запрыгните на еще один выступ. Вам придется схватиться руками, потом подтянуться. Повернитесь и прыгните к навесу на противоположной стороне канала. Повернитесь лицом к открытой двери, сделайте прыжок с места и в воздухе нажмите `Ctrl` — вы окажетесь в двери. Успейте убить собак, иначе они вас сбросят вниз.

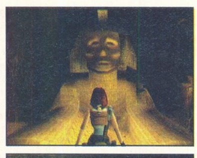
Пройдите наверх, войдите в комнату. В левом углу — включатель. Вернитесь в предыдущую комнату, там открылась дверь. Выйдите на балкон, возьмите там патро-

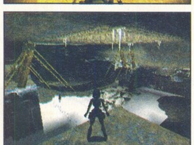
ны и первый секрет. В комнате с выключателем расстреляйте окно. Спуститесь вниз и расстреляйте следующее окно. Пролезьте в него. Убейте всех. Найдите в одной из комнат камин. Нажмите на него дважды и идите в потайной ход.

Идите наверх. Поверните направо, спрыгните в воду. Вылезьте на деревянный настил.

Прыгнув с разбега, приземлитесь на платформе. Дальше сделайте два прыжка с места (на следующие две платформы). Если загоритесь, прыгните в воду.

Откроется дверь. Убейте врагов, заберитесь на покатый ящик, запрыгните на канделябр. Прыгните направо, нажмите включатель (откроется дверь позади пламени внутри камина). Снова запрыгните на канделябр, потом на следующий. Оттуда запрыгните еще на один выступ справа и нажмите там включатель. На стене откроется картина, за которой лежит ключ от библиотеки.





Снова влезьте на канделябр и доберитесь до самого верха. Убейте крыс. Идите туда, откуда они вылезли. Запрыгните на выступ справа. Далее прыгните к деревянному полу с кирпичами. Залезьте на кирпичи, идите налево, допрыгните до очередного включателя. Когда опустится канделябр, вы сможете подобраться к ключу от библиотеки.

Когда вы его достанете, выходите через подоконник и идите направо. Внизу пожар – прыгайте осторожно, чтобы попасть в воду, а не в огонь. Под водой нажмите включатель, проплывите в открывшуюся дверь. Поверните направо и всплывите. Рядом с вами – дверь в библиотеку, а слева в полу – расщелина. Зажгите световую шашку и идите в лабиринт.

Поверните направо и за угол. Плывите в большую дырку, потом – в маленькую расщелину. На выходе из нее поверните вправо, найдите еще одно отверстие. Заплывите в него и сразу поверните налево: вы найдете гранаты. Плывите дальше – и найдете **второй секрет**. Нажмите рядом включатель. Пройдите в открывшуюся дверь, потом вернитесь к двери в библиотеку (попробовав вылезть тут, вы сгорите).

Войдите в библиотеку, пройдите в большие двери и поднимитесь по книжному шкафу слева. Теперь прыгните и нажмите включатель. Идите в открывшуюся дверь. Поднимитесь по книгам слева, прыгните к окну, потом повернитесь налево и залезьте вверх. Расстреляйте окно, прыгните на подоконник. Из окна слезьте на навес. Далее запрыгните на крышу напротив вас. С этой крыши запрыгните с разбегу на кирпичную стену (не перелетите ее!).

Сохраните игру. Стоя на стене, повернитесь и идите в сторону спуска. Повернитесь так, чтобы на вас смотрело здание на противоположной стороне канала. Разбегитесь и прыгните. Успейте схватиться за нижнюю часть крыши. Залезьте на крышу и идите к трубе. Чуть отойдите от края крыши и прыгните на выступ. Подтянитесь и зайдите за стену. Вы увидите озерцо и пару «Узи».

Спрыгните рядом с хижиной, возьмите со стола «Detonator Key» и идите к двери. Она откроется автоматически. Вернитесь в главную комнату библиотеки. Там на стене есть включатель. Нажмите его и пройдите в открывшуюся дверь.

Не используйте пока «Detonator Key». Лучше залезьте на кирпичную стену и идите влево. Два раза подтянувшись, вы окажетесь у наклонной крыши. Расстреляйте стекло и возьмите с постели **третий секрет**. Спрыгните в воду, плывите к низкой кирпичной стене. Заберитесь на нее и воздействуйте на ящик «Detonator Key». Здание взорвется.

Заберитесь на кирпичную стену. Доберитесь до самого верха разрушенного здания и пройдите по дорожке к концу этого эпизода.

Четвертый эпизод. Оперный театр – Opera House

По окончании перестрелки спрыгните в воду, заплывите за здание театра и поднимитесь по лестнице. Дальше прыгайте и подтягивайтесь наверх, нажмите там включатель – и откроется дверь в крыше. Потом поднимитесь по лестнице, с выступа прыгните на другой выступ (на противоположной стороне). Выполнив серию прыжков, вы должны добраться до покатой крыши.

Запрыгнув в отверстие в этой крыше, возьмите красивый ключ. Далее поднимайтесь по ступеням на самый верх. Оттуда доберитесь до того выступа, с которого вы попали на покатую крышу. Повернитесь так, чтобы перед вами было маленькое строение слева. Не прыгайте в отверстие на крыше: внизу – битое стекло. Вместо этого прыгните на склон возле правой стены. На руках доберитесь до ровного участка слева. Встаньте спиной к стене, прыгните на покатую крышу. Начав скользить вниз, схватитесь руками за край. Вы окажетесь перед окном. Упадите вниз и тут же снова схватитесь руками, чтобы уцепиться за подоконник. Подтянитесь, расстреляйте окно и пройдите внутрь. Чтобы миновать стекло, идите медленно. Пройдите комнату, поднимитесь по лестнице, откройте красивым ключом дверь.

Крыша впереди – проваливающаяся. Сначала сделайте прыжок с места. После приземления (на первом проваливающемся участке) – бегите. Потом (на третьем проваливающемся участке) сделайте прыжок (с разбега). В самом конце снова прыгните с разбега и схватитесь за выступ. Подтянитесь и идите на крышу здания оперы.

Перебейте всех, потом идите к раскачивающемуся ящику. С разбегу прыгните, схватитесь и подтянитесь на выступ справа от этого ящика. Зажгите световую шашку, спрыгните вниз. Поверните рычаг слева от коробки – и откроются три двери. Поднимитесь наверх, убейте врагов, спрыгните в открывшуюся дверь в крыше.

Внизу есть два включателя. Правый пока что бесполезен. Нажмите левый – и откроются двери; пройдите в них. Пробегите через зал, включите камень-ловушку. Чтобы его избежать, встаньте у включателя на стене. Потом нажмите включатель и поднимитесь по лестнице. Потом лезьте по воротам, пока не доберетесь до отверстия, которое было закрыто.

Спрыгните. Когда будете драться здесь с врагами, не заходите под мешок с песком, держитесь от него подальше. Обратите внимание на включатель, в котором коечего не хватает. Запомните это место (назовем его «А»), вы еще вернетесь сюда.

Идите по верхней дорожке к открытым дверям. Мешок с песком упадет – и вы сможете посмотреть вниз. Немного отступив и прыгнув, вы окажетесь на маленьком выступе. Потом спрыгните вниз. В темноте на втором уровне (если считать сверху) засел мужичок с ружьем. Убейте его, не то он будет стрелять вам в спину. Потом спуститесь на самый низ и заберитесь на ящик рядом со стеной, что напротив сцены. Запрыгните на дорожку.

Минуя сломанный пол, доберитесь до стены с занавесями.

Идите к краю, прыгните вперед, подтянитесь и убейте охранника. Теперь вернитесь на первый этаж. Пробегите вдоль задней стены, чтобы включить два камня-ловушки. Идите в воду. На сцену выйдет враг, не забудьте потом прихватить у него патроны для «Узи». Сбоку (откуда вылезла собака) есть маленькая ниша с включателем. Нажмите его – и откроются ворота в другом конце сцены.

Подойдите к воротам, прикончите врагов. Подпрыгните, подтянитесь на выступ, где было ограждение. Идите шагом (не бегите) сквозь стекло, потом поверните налево, с разбегу прыгните и схватитесь за край трещины в стене. На руках двигайтесь налево, подтянитесь, нажмите включатель (опустится доска).

С разбегу запрыгните на предыдущую дорожку и затормозите (не то сорветесь). Идите вниз по дорожке. С разбегу прыгните, ухватитесь и подтянитесь на руках на выступ слева. Прыгните и подтянитесь еще раз. Повторяйте эти действия, пока не доберетесь до верха. Убейте крысу и воспользуйтесь для спуска раскачивающимся мешком: прыгните с места, когда первый мешок находится в крайнем положении. Прыгните мимо второго мешка на выступ. Там нажмите включатель, и еще один мешок упадет на сцену.

Осторожно идите к покатому склону, затем повернитесь и соскользните вниз, в самый последний момент схватившись за край. Подтянитесь, прыгните через дыру в полу и зажгите световую шашку. Идите по проходу налево, держась левой стены. Вы войдете в большую комнату с выступом и включателем слева от вас.

Справа – маленький подводный проход, в котором скрыт **первый секрет**. Возвращайтесь на выступ и нажмите включатель (откроется дверь над правой стороной сцены). Вернитесь назад, пока не окажетесь под дырой в полу сцены. Идите в большой проход в конце этой комнаты. Плывите вверх, держась правой стороны, – и вы найдете недостающую деталь для рычага на месте «А» (см. выше). Поднимитесь по лестнице через дверь, которую недавно открыли. Теперь вернитесь на место «А», вставьте недостающую деталь и включите лифт.

До **второго секрета** добраться непросто. Не заходя в лифт, подождите, когда он начнет спускаться. Заскочите в лифт, запрыгните на лестницу и поднимитесь в скрытое отверстие. Медленно пройдите по битому стеклу, возьмите второй секрет и нажмите включатель слева от вас. Идите дальше по битому стеклу, возьмите патроны для «Узи» во второй нише слева, затем пройдите в дверь, которую вы открыли. Вернитесь к лифту и спуститесь на нем вниз.

Внизу нажмите включатель. Лифт поднимется – и вы сможете добраться до скрытого озерца. Нырните и плывите к воротам, затем поверните налево и по ступеням доберитесь до подводного зала. В углу этого зала лежит деталь (Curcuit Board), которая вам нужна. Вернитесь к воротам.

Идите налево и обойдите ворота. Найдите включатель и нажмите его – откроется боковая сторона клетки, и вы сможете всплыть и подышать. Вылезьте, убейте крыс, повернитесь, прыгните и схватитесь за выступ. Подтянитесь на следующий уровень. Потом снова прыгните и подтянитесь еще выше. Идите вдоль прохода, пока не увидите окна. Расстреляйте их. Спрыгните в комнату внизу, нажмите там включатель (откроется дверь).

По наклонному проходу соскользните вниз. В самый последний миг подпрыгните над вентилятором. Вы приземлитесь на выступе с ключом, который нужно взять. Заберитесь на самый большой камень, оттуда прыгните на склон. Далее идите к отверстию. Запрыгните в него и продолжайте идти, пока не окажетесь у края. Перепрыгните на другую сторону. Повернитесь и прыгните назад, чтобы миновать новый вентилятор. Повторите это еще раз для третьего вентилятора.

Посмотрите вверх, на темный район без вентиляторов. Прыгните вперед с края выступа, на котором стоите, ухватитесь, подтянитесь – и вы получите **третий секрет**. Учтите, что сзади статуэтки дракона есть-таки вентилятор, так что зажгите световую шашку и идите медленно. Вернитесь назад, повисните на руках, держась за край, и упадите на дорожку внизу.

Идите вниз по проходу, пока не увидите коробку, которую можно сдвинуть. Потяните ее на себя – и получите доступ к включателю. Нажмите его – и откроется дверь. Теперь приволоките коробку в уборную актеров под первые окна. Залезьте на коробку, расстреляйте окна и прыгните в них. Там есть еще одна коробка. Вытолкните ее – она упадет поверх той коробки, которую вы притащили раньше. Запрыгните на верхнюю коробку, а оттуда – в верхний ряд окон.

Настало время вернуться в комнату управления. Воспользуйтесь шахтой рядом с лифтом. Прыгайте и подтягивайтесь, пока не доберетесь до замка. При помощи ключа откройте двери и идите вперед (если ранее вы не включили камни-ловушки, будьте осторожны). Держитесь рядом со стеной и идите к включателю, который откроет двери наверху лестницы. Войдите в комнату управления и примените деталь «Circuit Board», потом нажмите включатель (кое-что произойдет на сцене).

Вернитесь на сцену и убейте врагов. Войдите в дыру в стене. Видите ящики? Один ящик (маленький) можно двигать. Вытащив его, вы увидите проход. Войдите в него и нажмите включатель (на сцене опять кое-что произойдет).

Выйдите из этого района и залезьте на ящики. Доберитесь таким образом до белого выступа над сценой. Увернитесь от мешков с песком, потом осмотритесь. Видите сверху отверстие? Прыгните вперед, подтянитесь – и окажетесь в этом районе. Там нажмите включатель, который откроет дверь рядом с раскачивающимся мешком песка.

Встав на край отверстия, прыгните на покатый склон справа. Соскользните вниз и, держась правой стороны, пробегите мимо мешка с песком. Чтобы благополучно избежать контакта с раскачивающимся ящиком, повисните на руках, потом упадите на пол. Вскоре прибудет сам Бартоли. Быстрее всего его можно убить, если использовать дробовик. Идите на другой конец комнаты и влезьте на ящик, а оттуда доберитесь до комнаты, в которой расставлены коробки (она находится рядом с выходом). Нажмите на выключатель – и откроется дверь. Сядьте на самолет.

Пятый эпизод. В море – Offshore Rig

Всё оружие отобрали, да еще и в камере заперли... Ладно, будем выбираться. Не спешите нажимать на включатель – дверь-то откроется, но одновременно включится и секундомер. Поэтому сначала приготовьтесь. Тяните или толкайте ящики, чтобы очистить путь к двери.

Когда вы сбежите из камеры, включится сирена и прибегут всякие пакостники. Первый появится слева. Нужно пробежать мимо него в ту сторону, откуда он пришел, увертываясь от его выстрелов и от ударов его дружка. Если все пройдет хорошо, выстрелы врага разобьют стекла окон – и вы сможете удрать через дыры.

Идите направо по узкой дорожке, нажмите кнопку на стене. Откроются двери ангара с самолетом. Заплыв туда, нажмите еще одну кнопку, которая отключит двигатели самолета. Вернитесь через разбитое окно, с разбегу прыгните и подтянитесь на двигателе самолета. Спусти-

тесь в люк на самом верху самолета и подберите пистолеты.

Вернитесь обратно и перебейте всех врагов. Возьмите желтую карточку-ключ. Снова залезьте в разбитое окно. Теперь идите налево в комнату с водой. Нырните и нажмите включатель. Всплывите, глотните воздуха, нырните и проплывите в открывшийся проход. Сначала плывите налево, потом направо, потом — снова резкий поворот направо. Далее плывите в идущий вниз проход, держась как можно ближе к потолку (чтобы избежать подводного вентилятора). Возьмите статуэтку дракона (**первый секрет**) и вернитесь назад. Далее идите в комнату с замком, который открывает желтая карточка-ключ.

Войдите в следующую комнату, нажмите включатель (выключится сирена). Идите вверх по ступеням направо, поверните колесо. Откроется дверь. Идите дальше. Перед вами захлопнется дверь. Поверните колесо, откроется еще одна дверь. Там возьмите патроны и гарпуны для подводного ружья.

Войдите в комнату с койками, возьмите «Auto-Mags» с койки справа сверху. Идите в конец комнаты и с последней койки слева возьмите гарпунное ружье. Вернитесь ко входу в эту комнату и нажмите кнопку над койкой слева сверху. В потолке на противоположном конце комнаты откроется дверь. Бегите к койке справа сверху, залезьте на нее, подпрыгните, схватитесь и заберитесь в верхний проход.

Идите по проходу, соскользните по покатому склону, схватившись в последний момент за его край, по лестнице спуститесь на нижний этаж. Там используйте четыре ящика, чтобы избежать четырех ловушек. (Первый ящик сдвиньте налево мимо других, потом пододвиньте второй ящик к ловушкам и залезьте на первый ящик. Теперь вы сможете с разбегу допрыгнуть до лестницы.) Когда доберетесь до верха лестницы, поверните направо и убейте охранника, у которого есть красная карточка-ключ. Поднимитесь по лестнице и возьмите второй секрет.

Поднимитесь по ступеням и вернитесь в комнату с водой (вы там уже были). Теперь идите в комнату с рубильником, отключившим сирену. Поднимитесь по ступеням слева от этого включателя. Чтобы добраться до двери, которая открывается красной карточкой-ключом, нужно увернуться от катящихся бочек.

Пройдите в дверь и идите влево. Вас попытаются окружить рабочие. Убив их, вернитесь к площадке у входа. Повозитесь с коробкой (ее надо двигать с нескольких сторон). После этого вы сможете пройти на противоположную площадку, откуда с разбега можно прыгнуть к коробке, с которой вы манипулировали, а с нее — к отверстию в стене.

Идите по проходу к двери, которую открывает зеленая карточка-ключ. В этом же районе есть включатель и люк. Нажмите включатель — и пустой бак рядом с вами наполнится водой. Вернитесь и спрыгните вниз. Потом преодолейте бак с водой и идите вправо. Пройдите по трубам, затем поверните налево. Видите включатель? Он открывает люк в комнате с замком для зеленой карточки-ключа. Нажмите его, вернитесь в ту комнату и спрыгните в этот люк. Далее соскользните вниз.

Под водой притаились водолазы. Бегите направо и расстреляйте одного из них, пока он не нырнул. Если ничего не получится, нырните и приготовьтесь к неприятностям. Быстро плывите к колоннам (за вами уже увязался водолаз). Заберитесь на ближайший столб, используя ту сторону, на которой есть желтые полосы. Когда водолаз полезет за вами из воды, прикончите его.

На столбе рядом есть лестница, по которой можно добраться до дорожки вверху. Но перед этим вы можете взять **третий секрет**: он стоит у основания столба, на который вы вылезли, спасаясь от водолаза.

Поднявшись по лестнице, идите по дорожке, потом с разбегу перепрыгните провал. Подтянитесь, прикончите врага и получите свой любимый дробовик. Идите направо, а когда дойдете до центральной стены — поверните налево. Дальше идите по дорожкам. Сверху в стене вы увидите отверстие и врага, который охраняет коробку с зеленой карточкой-ключом. Убейте его, запрыгните в коробку (вы пробьете стенку) и возьмите карточку.

Вернитесь в комнату с замком (через отверстие в стене) и откройте его зеленой карточкой-ключом. Войдите в открывшуюся дверь, нажмите включатель (вода перельется из одного бака в другой). Теперь вы сможете заплыть в отверстие и нажать на включатель под водой. Откроется дверь. Поднимитесь наверх, потом идите вниз к выходу на следующий эпизод.

Шестой эпизод. Забавы на воде — Diving Area

Спрыгните с выступа на лестницу и нажмите кнопку. Вентилятор остановится, и вы сможете, нырнув, взять под ним гранаты. Вылезьте и нажмите включатель рядом с дорожкой. Откроется дверь, пройдите в нее и при помощи столбов переберитесь на другую сторону. Смотрите, чтобы раскачивающиеся крюки не сбросили вас вниз (на всякий случай имейте в виду, что под водой есть туннель, который приведет вас обратно).

Когда у вас все получится, вы очутитесь наверху длинного спуска, ведущего в бак с отходами. На полпути по склону есть отверстие с **первым секретом**. Достигнув низа спуска, сделайте длинный прыжок — и окажетесь на другой стороне.

Поднимитесь по лестнице и проверьте спуск, который ниже отверстия. Запрыгните в отверстие и схватитесь за край. Спрыгните вниз, подтянитесь. Рядом находится дверь, которую открывает синяя карточка-ключ. А сама карточка — в отверстии на другой стороне комнаты. Запрыгните в маленькое отверстие с дорожки. Вы соскользнете вниз и в дыру, где лежит синяя карточка-ключ. Теперь пройдите к двери и откройте ее карточкой.

В следующей комнате вас атакуют собаки и парень с огнеметом. Парня вырубите первым и как можно скорее.

В этой комнате есть четыре двери. Две из них вы можете открыть, повернув колеса. За одной дверью — ступени, ведущие вверх, за другой — ведущие вниз. Спуститесь по ступеням вниз — и увидите панель управления, в которой недостает микросхемы. Запомните это место, вы еще сюда вернетесь.

Прежде чем прыгать в воду, найдите место, где потом можно будет вылезть. Спрыгните в воду, выманите водолаза. Когда он вылезет за вами

из воды, прикончите его. Снова нырните в воду и плывите в туннель, который охранял водолаз. Там есть два включателя, нажмите оба. Плывите дальше по туннелю, несколько раз сверните направо. Потом перед вами откроется дверь. Заплывите в нее, потом поверните налево – и окажетесь в большом пруду. Поднимитесь по ступеням. Убейте врагов, которые охраняют вертолет.

Пройдите большую комнату и войдите в маленькую. Там есть несколько ловушек в полу, люк, включатель и кнопка. Идите направо и нажмите включатель. Бегите вперед и упадите в люк. Возьмите «М-16» и патроны. Быстро вылезьте, пока не включилась ловушка. Вернитесь к включателю. Нажав его снова, прыгните налево к кнопке и нажмите ее. Пробегите по комнате, перепрыгните люк, схватите микросхему. Вернитесь в комнату с панелью управления и вставьте микросхему.

Откроется дверь. Сбежав по дорожке, убейте врагов. Идите от оранжевого бака вправо и откройте потайную камеру. Войдите туда, нажмите кнопку. Вернитесь и прыгните в озерцо. Под водой открылась дверь. Там вы сможете взять **второй секрет**.

Вылезьте из воды, схватите гарпунное ружье (рядом с водолазным снаряжением), снова нырните в воду и плывите в туннель. Когда услышите бульканье (дыхание) приближающихся водолазов, вернитесь, вылезьте из воды и расстреляйте их. Снова нырните и плывите по туннелю. Вы окажетесь в новой комнате. Выйдите на низкий выступ справа. Теперь запрыгните наверх стены и нажмите включатель. Откроется дверь в предыдущую комнату. Вернитесь туда, убейте врагов, которые вас поджидают. Пройдите в дверь, которую открыли, нажмите включатель. Повернется кран – и вы сможете залезть по нему наверх и на другую сторону пруда.

Далее идите в угол, запрыгните на коробки, нажмите кнопку. Вы увидите новую комнату. Идите туда, прыгните вниз, войдите в туннель. Вы придете в центральный зал. Там один враг будет отвлекать ваше внимание, пока его дружок с огнеметом заходит с тыла. Убейте огнеметчика, а потом второго гада. Возьмите вторую микросхему. Помните закругленные «лезвия», которые встречали ранее? Вот туда и идите.

Вставьте микросхему – и «лезвия» разойдутся. Теперь вы можете взять красную карточку-ключ. Вернитесь в центральный зал, примените там карточку и прыгните вниз. Идите в комнату с водой. Среди водолазного снаряжения возьмите гарпуны для подводного ружья. Выходите в дверь и идите, пока не окажетесь в большой комнате.

Убейте врагов, пройдите через открытую дверь в маленькую комнату и возьмите там третий секрет. Если дверь в эту комнату закрыта, вернитесь в ту комнату, где вы использовали красную карточку-ключ, и дерните за рычаг. Получив последний секрет, подойдите к телу посреди комнаты – и отправитесь в путешествие на подводной лодке на следующий эпизод игры.

Седьмой эпизод. Погружение – 40 Fathoms

(«Fathom» – мера глубины, принятая в морском деле)

За вами увязалась акула? Поверните и плывите назад, следуя за мусором на дне океана. Когда доберетесь до корабля, заплывите в дырку, из которой торчит якорь. Там под потолком есть немного воздуха, вы сможете перевести дыхание. Акула по-прежнему плывет за вами, поэтому живо нырните и плывите в дыру внизу, а дальше – направо.

Вплывите в большую комнату, потом войдите в отверстие слева и идите в маленькую комнатку. Там снова залезьте в дырку слева. Вы окажетесь в комнате с разрисованным полом. Плывите налево и нырните, нажмите кнопку. Откроется дверь в полу позади. Плывите в эту дверь, поверните налево, плывите по проходу, пока не увидите сверху отверстие. Всплывите и снова вдохните воздух, заберитесь на ящик, который плавает рядом.

Идите к нагромождению ящиков справа, заплывите в маленькое отверстие посредине. Вылезьте и идите направо. В конце темного прохода есть включатель, нажмите его. Вернитесь к нагромождению ящиков, заберитесь по ним и войдите в следующую комнату. Спрыгните вниз, но только не наступайте на темный участок пола – это западня.

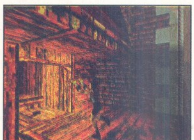
Возьмите **первый секрет**, прыгните к двери (она при этом откроется). Убейте врагов, Спрыгните на ближайший ящик, потом заберитесь на ящик в центре комнаты. С него запрыгните на самый высокий ящик у стены и оттуда заберитесь в отверстие. Вы окажетесь в новой комнате. Как только войдете, нажмите на включатель слева от вас. Рядом с окнами откроется дверь (на ограниченное время). Бегите, прыгните и заскочите в дверь. Нырнув, возьмите **второй секрет**.

Теперь вам нужно преодолеть комнату с несколькими ловушками. Будьте внимательны. Начните с низа комнаты и поверните в темный проход. Заберитесь в дыру на потолке. Нажмите включатель, откроется дверь. Войдите в нее и приготовьтесь к гонке (не мешает сохраниться). Времени мало, поэтому перепрыгивайте через балки и низкие стены, не пытаясь перелезть.

Нажмите первую кнопку, она отключит первую часть ловушек. Вы как раз успеете добежать до второй кнопки и нажать ее. Откроется дверь. Бегите в эту комнату и там нажмите кнопку. Теперь снова бегите назад и нажмите самую первую кнопку. Теперь у вас есть десяток секунд, чтобы пробежать весь путь и оказаться перед следующей головоломкой.

Нырнув, убейте барракуду. Вас ждет испытание под водой. Вам нужно проплыть несколько подводных комнат, нажать кнопку в третьей комнате, потом плыть на дно, там нажать еще одну кнопку. При этом откроется люк сверху. Рядом с этой кнопкой расположен **третий секрет**. Перед тем, как сделать подводный поворот, тормозите. Пропускайте маленькие фильмы, нажимая, **Пробел**, чтобы сэкономить драгоценное время.

Когда доберетесь до новой комнаты, осмотрите мусор и камни (их там навалом). Найдите дырку в полу и прыгните в нее. Найдите коробку, подтащите ее под отверстие. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Все камни упадут на нижний уровень. Теперь вы сможете добраться до двух новых отверстий и двери, которая напротив кнопки. Идите в отверстие справа и заберитесь наверх, схватившись за выступ по центру.



Идите вдоль левой стены и в отверстие сверху. Нажмите включатель – и откроется дверь. Прыгните на нижний этаж, заберитесь в левое отверстие. Держитесь правой стены, пока не дойдете до гладкого выступа. С разбегу запрыгните на выступ слева. Заберитесь в отверстие сверху, нажмите кнопку.

Вернитесь на нижний этаж, пройдите в дверь и идите в новую комнату. Там, в воде, засел водолаз. Придется убить его гарпунным ружьем. Идите в дверь, пройдите по проходу и вылезьте из воды. Убейте врагов и возьмите две связки гарпунов в углу. Нажмите включатель на стене – и откроется дверь, ведущая на следующий эпизод игры.

Восьмой эпизод. Затонувший корабль «Мариа Дориа» – Wreck of the Maria Doria

Уложите водолаза, возьмите гарпуны. Далее плывите по подземному туннелю, влезьте на выступ. Соскользните по склону, повисните на руках и спрыгните на пол. Пол провалится – и вы упадете еще ниже.

Чтобы обнаружить два скрытых прохода, выдвиньте одну коробку в проход, потом сдвиньте с места две другие коробки.

В потолке на другом конце комнаты есть дыра. Залезьте в нее и возьмите **первый секрет**, потом вернитесь к скрытым проходам.

Идите сначала в правый проход. Будьте осторожны со стеклом в комнате, куда придете. Обойдите дыру с той стороны, где нет стекла, и сойдите в неё. По инерции вас отнесет на выступ внизу.

Найдите ключ от ванной, потом подпрыгните в дыру, через которую спустились (прыгать нужно на ту сторону, где нет стекла). Вернитесь в комнату, где вы двигали коробки, и теперь идите в левый проход. Оказавшись в ванной, откройте ключом замок позади стула. Нажмите кнопку – и откроются двойные двери. Пройдите в них и нажмите еще одну кнопку, которая откроет дверь на втором уровне ванной. Перед тем, как покинуть это место, нажмите кнопку, которая закроет двери.

Вернитесь в комнату с коробками, идите по правому проходу. Прыгните вниз, на руках проберитесь влево до открытой двери. Далее по дорожке справа от двери поднимитесь на второй уровень. Идите дальше, с разбегу запрыгните на выступ, где лежит деталь «Circuit Breaker #1». Взяв ее, вернитесь к двери.

Вы окажетесь в комнате с несколькими дверьми. Первая дверь слева ведет в пустую комнату. Пока что вы можете открыть дополнительно только одну дверь – ту, что справа, с колесом. Поверните колесо, откройте дверь, войдите в комнату и прыгните вниз. Сдвиньте коробку, чтобы добраться до включателя. Нажмите его – и наверху откроется дверь. Пододвиньте туда коробку, зайдите в дверь. Пройдите через следующую комнату, затем идите вверх по дорожке, в новую комнату. Там также есть коробка. Подвиньте эту коробку, пока не достанете до включателя. Из-под коробки возьмите ржавый ключ. Вернитесь в большую комнату с несколькими дверьми. Ржавым ключом откройте дверь, расположенную напротив той, что ведет в пустую комнату. Войдите в комнату, спрыгните на пол, подвиньте коробку так, чтобы потом вы смогли сдвинуть еще одну коробку сверху. После манипуляции с обеими коробками вы увидите новый потайной проход направо. Под вами провалится пол, а если решите пробежать по нему, то вас раздавят бочки. Поэтому бегите не прямо, а по дуге. В конце концов вы окажетесь на том же месте, где начали.

Прислушайтесь: рядом притаился враг. Заверните за левый угол и уложите его. Потом идите в то место, откуда появились бочки – и увидите **второй секрет**. Но осторожно: одна бочка поджидает вас «в засаде». Запрыгните на наклонный проход. Когда подтянетесь, вы услышите грохот: приближается бочка. Отпрыгните налево – и она прокатится мимо. Идите и берите секрет (статуэтку).

Когда окажетесь в комнате с лодкой, нужно будет нырнуть и под водой рядом с лестницей нажать кнопку. Быстренько влезьте на лодку (вы ограничены во времени), поднимитесь на верхний уровень и пробегите через дверь. Там нажмите новую кнопку. Больше эта дверь не закроется. Далее передвигайтесь прыжками, пока не минуете яму. Встаньте, заберитесь в отверстие. Нажмите включатель – и в комнате с лодкой откроется часть стены.

Вернитесь, нажмите кнопку слева. На некоторое время откроется люк. Обогните пруд и успейте заскочить в люк, пока тот не закрылся. Внизу справа лежит новая деталь – «Circuit Breaker #2». Как только вы возьмете ее, откроется новый проход (на ограниченное время). Далее нажмите кнопку – и вода уйдет из комнаты с лодкой. Откройте выход, вернитесь в район с лодкой. Прыгните на лодку и поверните колесо (это откроет дверь).

Проход ведет налево: там люк в ванную. Двойные двери послужат вам в качестве моста. Возьмите «Circuit Breaker #3». Если двери окажутся закрыты, вам придется пройти люк и найти включатель, который их откроет. Далее спрыгните в ванную комнату.

Вернитесь к пруду в начале этого эпизода, глубоко вдохните и проплывите по подводному проходу. Нажмите там включатель, который откроет дверь наверху. Плывите наверх, пройдите эту дверь, убейте врагов. Вставьте все три «Circuit Breakers» в соответствующие гнезда, пододвиньте коробку под отверстие и залезьте на нее. Нажмите очередной включатель, чтобы затопить комнату впереди. Перепрыгните верхние отводы – и окажетесь в этой комнате.

Идите по проходу. Оказавшись в воде, не зевайте, убейте барракуду. Схватите гарпуны справа, идите в темный проход слева. Обратите внимание на дверь в каюту и идите налево, возьмите патроны. В комнате с окнами поверните колесо – и откроется дверь. Войдите, нажмите включатель и успейте проскочить в дверь в другом конце комнаты. Возьмите световые шашки, сдвиньте коробку и нажмите включатель. Откроется люк в конце прохода.

Идите к люку и спрыгните в океан. Вылезьте и подождите, пока местные обитатели не начнут приближаться. Как только они окажутся под вами (т. е. перестанут стеречь ключ), нырните и побыстрее плывите за ключом. Проплывите через отверстие впереди и сверните направо. Справа от вас будут окна, а слева за камнями лежит ключ от каюты.

Увернитесь от акулы, возьмите ключ и плывите окружным путем к отверстию, через которое проплыли ранее. Рыбы по-прежнему преследуют вас, так что не мешкайте. Выплыв из отверстия, найдите вход в пещеру (он напротив отверстия). Заплывите в пещеру. Держитесь правой стены – и скоро увидите маленькое отверстие наверху. Всплывите, глотните воздуха и прихватите третий секрет.

Теперь снова нырните, выйдите из пещеры и плывите к люку на корабль, увертываясь от рыб.

Влезьте в люк. Идите налево и откройте дверь каюты найденным ключом. Войдите, нажмите включатель – и люк снаружи откроется. Пододвиньте ящик, нажмите еще включатель. Идите в ту комнату, где в потолке открылся люк. Заберитесь наверх, идите по проходу, спрыгните в следующую комнату. Идите направо к дыре в полу. Повернитесь и забегите в комнату с прудом. Убейте врагов, возьмите патроны. Увернитесь от выстрелов водолазов внизу. Если у вас нет еще «М-16» – можете взять в темном проходе.

Пришло время разобраться с водолазами. Если они не захотят выходить из воды, нырните и выманите их на поверхность. Потом снова нырните и сдвиньте бочку. За ней окажется проход, ведущий к следующему эпизоду игры.

Девятый эпизод. Жилые помещения – Living Quarters

Нажмите рычаг – и впереди откроются люки. Выйдите и пройдите в следующую комнату. Запрыгните на гладкое место и нажмите там включатель. Идите на другой конец комнаты и выйдите в отверстие. Идите по проходу, убейте врагов, возьмите гарпуны.

На выходе из прохода увернитесь от бочек. Наверху наклонной дорожки ухватитесь за выступ и на руках доберитесь до включателя. Отключите им ловушки. Идите налево, найдите следующий проход, там нажмите включатель. Спрыгните в дырку.

В новой комнате доберитесь до **первого секрета** (на выступе справа). Далее идите в следующую комнату.

Идите вперед, пока не наткнетесь на коробки. Одну из них вы можете сдвинуть и открыть проход к другой. Затем снова подвигайте первую коробку (дважды). После этого займитесь второй коробкой. Спрыгните в дыру, нажмите включатель, вылезьте обратно к коробкам. Вернитесь в предыдущую комнату и переберитесь на другую сторону. Теперь вы сможете добраться до выступа справа. Разбегитесь, прыгните и подтянитесь Теперь вы можете нажать включатель и затопить водой ловушки в другой комнате.



Вернитесь в ту комнату, дерните за рычаг. Откроется дверь. Заплывите в нее, убейте водолаза. Теперь надо открыть люк в потолке большой комнаты. Для этого нырните в воду, заплывите в пещеру и плывите налево. Держитесь левой стены пещеры – и гигантская мурена (змееобразная рыба) вас, может быть, и не съест. Нажмите включатель и плывите к люку в потолке. Не приближайтесь к водорослям, иначе запутаетесь и задохнетесь.

Заберитесь в люк в потолке, нажмите включатель – и откроется дверь на противоположной стороне дорожки. Идите туда. Вы увидите еще два включателя. Нажмите включатель справа и тут же – включатель слева (сзади вас поднимутся какие-то железки). Нажмите первый включатель, прыгните направо, а потом налево и нажмите левый включатель. Прыгните с разбегу и ухватитесь за выступ. Подтянитесь и нажмите включатель (откроются люки).

Идите в угол, где люк. Далее несколько раз прыгните, пока не доберетесь до верхнего выступа. Идите дальше, отодвиньте коробку. Обогните ее и идите к большой металлической балке в центре комнаты. Потом запрыгните в дыру на противоположной стене.

Идите туда, откуда на вас напал рабочий. Внизу – защищенный битым стеклом **второй секрет**. Перепрыгните на другую сторону, подтянитесь на верхний этаж, а потом спрыгните вниз. Возьмите статуэтку, не спеша пройдите по стеклу и подтянитесь наверх.

Идите вперед, соскользните вниз, убейте барракуду, поджидающую вас в пруду. Пол в углу проваливается, а под ним – третий секрет. Но не спешите падать: внизу есть хищная рыба. Встаньте на ненадежный участок пола, а когда он провалится, схватитесь за край и подтянитесь. Убейте рыбу, потом достаньте **секрет**.

Используя столбы, доберитесь до самого верха. Пол между двумя столбами рядом с окном проваливается. Когда начнете падать, быстро прыгните к более высокому столбу. На руках продвинтесь направо и подтянитесь вверх. Идите вверх по склону, спрыгните в зал, убейте охранника впереди справа. Идите вниз по дорожке, убейте охранника слева. Сдвиньте коробку в конце комнаты – и откроется ход в театр. Идите назад и перепрыгните балкон.

Убейте врагов под балконом. Спрыгните в яму, где были эти враги. Сдвиньте там коробку, и вы увидите ключ от театра. Вылезьте и идите в театр, попутно расправляясь с врагами. На правом балконе – враги, убейте их. Нажмите включатель рядом. Потяните занавес на сцене. Зажгите световую шашку и отыщите рядом со стеклом включатель. Нажмите его – и там, где вы нашли ключ от театра, вода заполнит яму. Идите туда, перейдите яму и войдите в проход, ведущий на следующий эпизод игры.

Десятый эпизод. Палуба – the Deck

Уложив двух бросившихся на вас неприятелей, идите направо. Прихватите там гранатомет. Идите к началу этого эпизода и нырните в воду справа. Выйдите на левой площадке. Потом пересеките выступы слева и возьмите ключ.

Вернитесь назад, повернитесь к корпусу корабля. Потом поверните налево и идите к отверстию среди камней. Идите направо, потом налево. Выйдя, вы заметите винт. Продолжайте идти, убейте огнеметчика. Идите к ящикам и толкните первый из них. Заберитесь на него и толкните верхний ящик. Спрыгните и снова примитесь за первый ящик. Сбросьте его на выступ, где стоял огнеметчик. Теперь сдвиньте третий ящик. Видите дверь? Откройте ее ключом.

Идите дальше, нажмите включатель на правой стене. Вернитесь к люку, нажмите включатель. Далее идите, сдвиньте ящик – и вы увидите проход, ведущий мимо винта. Идите туда.

Далее вам придется убить врагов (среди них есть и водолазы). Нырните, поверните налево, возьмите **первый секрет** среди растений у камней. Обойдите камни и идите в туннель. Там поверните налево. Вылечитесь с помощью аптечки, соскочите на ящик и возьмите ключ от каюты.

Убейте трех акул. Вернитесь в туннель, поверните направо. Поднимитесь на палубу. Спрыгните к пруду, убейте огнеметчика. Обратите внимание на странного цвета панель сбоку пруда. Появится водолаз, убейте его и возьмите **второй секрет**.

Возьмите патроны за ящиками у пруда. Встаньте так, чтобы видеть то место, где вы взяли гранатомет. С разбега запрыгните на гладкий выступ, потом подтянитесь и влезьте на дорожку. Идите вперед, с разбегу запрыгните на оранжевый район. Идите направо, пока не увидите внизу коробки. Соскочите вниз, схватитесь за край, на руках переместитесь налево и подтянитесь. С разбегу прыгните в щель в стене.

Идите вниз по туннелю, перепрыгивая платформы. Выйдя из пещеры, прыгните с разбегу, схватитесь и подтянитесь на крышу. Идите по крыше налево, прыгните, найдите люк и войдите в него. Идите к двери, которая автоматически откроется, сдвиньте коробку. Нажмите включатель – и на верхней палубе откроется дверь. Идите к двери, которую только что открыли. Вы увидите замок, который открывает ваш ключ от каюты.

Пол провалится. Найдите и нажмите включатель. На верхней палубе откроется дверь. Идите по пещере до дыры в полу, там возьмите ключ. Теперь идите к комнате рядом с пропеллером.

Пройдя мимо оранжевого района, вы увидите маленькую пещеру. Прыгните слева от входа в пещеру, на руках продвинтесь направо, пока не сможете подтянуться. Внутри пещеры вас ждет **третий секрет**. На выходе из пе-

щеры будьте осторожны: перепрыгните стекло и приготовьтесь к драке.

Прикончив двух огнеметчиков, откройте дверь комнаты рядом с винтом. Получите первый артефакт — «the Seraph».

Одиннадцатый эпизод. У подножия Тибета — Tibetan Foothills

Идите по тропе. Прикончив орла, спуститесь в большой район, где вас норовят раздавить огромные камни. Первые из них перепрыгните, потом бегите к левому проходу, чтобы избежать остальных камней. Прыгните, а когда окажетесь на ледяном склоне, прыгните снова. Вы приземлитесь на тропе справа. Идите по тропе к дому и машине.

Соскользните по склону, ухватитесь в самый последний момент за край и упадите вниз перед входом в пещеру. Если промахнетесь, поднимитесь по лестнице и попробуйте все сначала. В пещере идите к пруду и переправьтесь на другую сторону. Посыпались сосульки? Прыгните в воду, а потом вылезьте на пол с текстурами и лезьте в отверстие на стене.

Идите по левому проходу, пока не сможете сделать прыжок на выступ впереди. Потом вам придется прыгать на следующий выступ у хижины. Поднимитесь к хижине. Убейте врагов, возьмите **первый секрет** (под выступом справа от входа в пещеру).

Идите вниз по дорожке и убейте встречных врагов. Когда окажетесь на открытом участке с наклонными «дорожками», вам придется сделать серию прыжков, чтобы подойти к пещере, вход в которую преграждает большой камень. Далее прыгайте, пока не заберетесь на машину. Еще пара прыжков — и вы очутитесь у развилки дороги. Идите направо, возьмите гранаты, заберитесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь впереди). Вернитесь к машине и проезжайте в открытые ворота. Оставьте машину в большой пещере.

Выйдите на выступ и с разбегу запрыгните на выступ справа. Там возьмите **второй секрет** и вернитесь к машине. Езжайте вперед, потом налево, увертываясь от камней, пока не окажетесь у пещеры. Вылезьте из машины и войдите в пещеру.

Осмотревшись, вы увидите проход слева, включатель у ворот и лестницу. Идите к лестнице, потом подберитесь к пещере внизу (придется прыгать) и возьмите там ключ к мосту. Идите дальше, пока не достигнете ледяных стен. Загляните в дырку, возьмите гранаты. Вернитесь к лестнице, заберитесь наверх к вашей машине.

Используя ключ, опустите мост и езжайте до предупреждающего знака. Выйдя из машины, вызовите обвал трех здоровенных камней. На дне обвала лежит ключ от хижины, который охраняет гад на машине с пулеметами. Встаньте несколько левее ключа и уложите врага. Можно взять его машину, но она не в состоянии сделать нужный вам прыжок, так что лучше возьмите ключ. Вернитесь к хижине.

Войдя в нее, вы увидите «М-16», патроны и аптечки. Нажмите включатель и бегите к двери: враги наступают. Когда перебьете их всех, у вас будет машина с пулеметами. Лестница рядом приведет к **третьему секрету**. Чтобы вас не раздавил камень, спрыгните немного левее, потом возьмите приз. Поднимитесь наверх и сядьте в машину.

Впереди вас ждут еще двое парней на машинах. Пусть они сами нападут, и вы прикончите их по одному: ведь теперь у вас есть пулеметы. Далее поезжайте на другую сторону долины, нажмите на камень. Остановившись на краю бездны, вы сможете расстрелять врага внизу справа. Врубите полный газ и спуститесь прямо с обрыва. Лара выпрыгнет, а машина взорвется. Подтянитесь на выступ и идите по дорожке на следующий эпизод.

Двенадцатый эпизод. Монастырь Баркхэнг — Barkhang Monastery

У монастыря вас поджидает целая банда. Монахи нападут на вас только в том случае, если вы заденете когонибудь из них выстрелом. Когда все враги полягут, поднимитесь по лестнице. Осторожно: вас атакуют птицы. Выполнив несколько прыжков, доберитесь до склона, соскользните вниз и ухватитесь за ручку.

Спрыгните вниз, схватитесь за выступ, на руках проберитесь влево и войдите в монастырь через окно. Идите за проходящим мимо монахом — и вы окажетесь перед закрытой дверью на склад. В окно рядом полезет наемник. Потом прихватите гранаты с выступа снаружи, вернитесь в зал и идите к двери слева.

Если вы еще не «оприходовали» наемника, он пойдет за вами. Пройдите мимо монаха, и тот сцепится с наемником. Поднимитесь по лестнице. Вы увидите там монаха, охраняющего ключ от главного зала. Идите по дорожке, потом — мимо перекатывающихся камней.

Найдите коробку рядом с тем местом, где остановился второй камень. Идите к пруду и прыгните в него. Нырнув, найдите подводный туннель. Двигайтесь по нему, пока не упадете во тьму. Зажгите световую шашку, подойдите поближе к опасным дверям и пробегите мимо них.

Когда доберетесь до лестницы, поднимитесь в комнату наверху. Сдвиньте коробки, откройте проход, в темноте найдите деталь «Prayer Wheel #1». При этом включатся ловушки, поэтому держитесь правой стены, потом прыгните. Вернитесь в главный зал и воспользуйтесь ключом.

За дверью — монахи, которые помогут вам в бою, если вы подведете их к ограждению. Войдите в дверь справа, пройдите комнату, войдите в проход слева. С разбегу перепрыгните ножи, потом пройдите вперед, загляните в левую дверь. Возьмите у монаха ключ от склада.

Вернитесь к складу, там возьмите ключ от крыши. Теперь идите в комнату, где первый раз увидели монаха (когда лезли в окно). Зайдите в дверь справа, там еще одна закрытая дверь, которую вы можете открыть своим новым ключом. Идите вдоль левой стены, минуя катающиеся ножи. Идите в следующий проход.

За золотой статуей есть переключатель, обезвреживающий ловушки в следующей комнате. Нажмите переключатель и бегите в дверь слева по проходу. Войдите в комнату, пробегите мимо монахов, поднимитесь по лестнице. Монахи займутся наемниками. Идите во двор, там найдите и нажмите включатель (откроются люки). Разбейте стекло и возьмите драгоценные камни («Gemstones»), которые нужны, чтобы открыть некоторые двери.

За углом — включатель. Нажмите его и примените драгоценный камень между статуями. Откроется дверь. Войдите, два раза потяните за коробку — и получите деталь «Prayer Wheel #2». Теперь идите в ту комнату, где вы нашли ключ от склада. Поднимитесь по лестнице. С разбегу запрыгните на руку статуи, далее залезьте на другую руку (она выше). Потом запрыгните на голову. Пройдите по ней (голове), перейдите на следующую руку, там примените драгоценный камень (внизу откроется люк).

Не спешите туда прыгать, спуститесь в зал у основания статуи, запрыгните на наклонную дорожку и достаньте **первый секрет** (стоит за статуей). Вернитесь в зал со статуей. Пройдя мимо монаха, следуйте в комнату справа. Вытащите коробку слева, поставьте ее между бочками. Теперь сдвиньте следующую коробку, возьмите под ней

патроны. Далее тяните следующую коробку, подтолкните ее к двери.

Затем так передвиньте коробки, чтобы одна была возле двери, а другая — возле нагромождения ящиков. Это позволит вам вытащить верхний ящик и получить гарпуны. Вернитесь в зал, пройдите направо, мимо трех монахов. Идите в комнату слева. В комнате полно воды, которую надо откачать.

Но сначала вам стоит взять второй секрет. Проплывите в дальний конец комнаты через маленькое отверстие за лестницей. Возьмите статуэтку и вернитесь в комнату, где вы открыли люк.

Спрыгнув вниз, пройдите по проходу. Видите включатель? Нажмите его — и откроется дверь. Войдите, сдвиньте коробку — и вода уйдет из той комнаты, где вы взяли второй секрет. Теперь вы не сможете добраться до отверстия, в котором стояла статуэтка дракона, зато можете подтолкнуть коробку к выступу и получить деталь «Prayer Wheel #3».

Пройдите в ход, ведущий из комнаты в конце большого прохода. Убейте наемников. Дальше идите к огненной ловушке, которая погаснет при вашем приближении. Прыгните и перекатитесь в туннель, увертываясь от смертоносных копий. Повернитесь, залезьте на выступ, подождите, пока ножи прокатятся налево, потом прыгните к дыре. Погаснет следующая огненная ловушка — и вы сможете добежать до следующего прохода. Забравшись на правый выступ, вы увидите дверь, перед которой катаются ножи.

Забегите в дверь, возьмите ключ от люка, потом вернитесь в зал с катающимися ножами. Увернитесь от ножей и забегите в дырку слева от вас. Включите ловушку. Преодолейте обе ловушки — и получите **третий секрет**. Вернитесь в комнату, где вы нашли последний ключ.

Оказавшись в комнате, из которой вы откачали воду, откройте ключом люк и идите туда. Заберитесь наверх. Найдите и нажмите включатель: он открывает двойные двери у статуи. Выйдите и следуйте по дорожке, пока не найдете лестницу за камнями слева. Поднимитесь по лестнице и пройдите к мосту, попутно убив орла (он нападает сзади) и наемника (нападает спереди). Перейдите мост, убейте ворон, поднимитесь на самый верх здания по выступам. Войдите — и вы получите «Prayer Wheel #4».

Теперь идите в комнату, где нашли патроны. Подвинув коробки, вы минуете двойные двери, недавно открытые вами. Войдите в комнату с ящиками и идите по проходу. Когда Лара начнет падать в люк, нажмите `Ctrl` — и она ухватится за лестницу. Поднимитесь наверх, потом идите вниз по проходу, поворачивая сначала направо, потом налево, затем поднимитесь по ступеням к окну.

Когда сзади набегут наемники, прыгните из окна. Внизу стоят монахи. Нажмите включатель на стене и откройте дверь. Монахи вступят в бой с наемниками. Помогите монахам, не то наемники, справившись со служителями культа, примутся за вас. Когда все помрут, поднимитесь по лестнице и возьмите деталь «Prayer Wheel #5».

Вернитесь к статуе. Идите в комнату слева, там примените все свои детали (по бокам больших двойных дверей) — и двери откроются. Пройдите в маленькую комнату, потом идите дальше и используйте «the Seraph», чтобы открыть последнюю дверь этого эпизода.

Тринадцатый эпизод. Катакомбы Талиона — Catacombs of the Talion

Идите к лестнице, схватитесь за рукоятку. На руках проберитесь налево, подтянитесь — и получите **первый секрет**. Спуститесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь сверху). Снова поднимитесь по лестнице, доберитесь до выступа, убейте леопарда.

Побродите. Видите клетку? Она-то нам и нужна. Взбегите на склон, увернитесь от камней. Оказавшись на выступе справа, пробегите по полу, который будет проваливаться под вами. Поднимитесь по лестнице, потом заберитесь еще выше и нажмите включатель. Клетка поднимется, и вы сможете взять маску. Вода из пруда уйдет.

Вернитесь вниз, перепрыгните яму, откройте ворота при помощи маски. Когда выйдете на выступ, покатятся камни. Лезьте на левую стену. Если спуститься вниз, камни покатятся снова. Поэтому доберитесь до лестницы (справа от того места, откуда катились камни). Поднимитесь по ней и возьмите на выступе гранаты. Вернитесь к расщелине в стене.

Пройдите расщелину, идите к леднику. Найдите пруд, в нем — новая маска. Возьмите ее и вернитесь на выступ, где брали гранаты. Откройте при помощи этой маски ворота.

Нажмите включатель и перебейте освобожденных из клетки врагов. Установите каменный блок так, чтобы не закрывался проход. Нажмите включатель, подберите гранаты, вернитесь к расщелине у стены.

Идите в открытую дверь, увернитесь от камней (безопасное место — слева от веревочного моста). Идите дальше, поднимитесь по лестнице на вершину ледника. Нырните в пруд, выйдите на берег. Идите в следующую комнату и поверните налево.

Прыгните с выступа, найдите лестницу, поднимитесь по ней. Выполните еще несколько прыжков, пока не окажетесь на гладком выступе. Возьмите **второй секрет**. Допрыгните до лестницы. Идите к пруду, минуйте его, заберитесь на камень у двери. Прыгнув к лестнице, поднимитесь наверх, еще раз прыгните на выступ с включателем. Нажмите его — и внизу откроется дверь. Вернитесь туда и идите в эту дверь.

Нажмите включатель. Откроются двери в помещении, где вы в первый раз использовали маску. Вернитесь туда, войдите в открывшиеся двери, перепрыгните яму, нажмите включатель. Подберите предметы в углу.

Продолжайте путь, увертываясь от камней, пока они не пробьют дверь. Теперь можно пройти. Встаньте на левый участок пола — и откроется дверь. Осторожно войдите в нее.

Чтобы миновать острые копья, идите медленно. Сразу за дверью поверните налево, поднимитесь по стене и найдите на выступе третий секрет. Спуститесь вниз. Идите к двери в предыдущую комнату. Когда она откроется, прыгните на дорожку. Потом прыгните вперед и нажмите на участок пола. Откроется дверь к выходу. Вам придется еще немного попрыгать, пока вы не доберетесь до лестницы, а потом — до туннеля, по которому можно перейти на следующий эпизод.

Четырнадцатый эпизод. Ледяной Дворец — Ice Palace

Выстрелите в колокол — и откроется дверь. На полу есть катапульты, подбрасывающие Лару в воздух. Используйте катапульту под колоколом. Выхватите пистолеты и в полете стрельните в колокол. Откроется одна из дверей. Когда упадете, схватитесь за выступ, чтобы остановить скольжение.

Далее идите к открытым воротам. Используйте катапульту, чтобы прыгнуть на выступ с включателем. Нажмите его. Спрыгните вниз и нажмите еще один включатель.

В узкой клетке есть выдвигаемый блок. Вытащив его, вы увидите **первый секрет**. Прыгать не нужно: к вашим услугам невидимый мост.

Вернитесь в главную комнату. Там появился новый выступ. С помощью катапульты доберитесь до него, выстрелите в колокол. Спуститесь вниз и идите в открывшиеся двери.

Идите налево. При помощи катапульты доберитесь до выступа. Потом вам придется немного попрыгать, пока вы не увидите колокол. Выстрелите в него и прыгните влево — вы увидите открывшуюся дверь.

Поднимитесь по лестнице, слезьте налево, запрыгните на дорожку. Идите вперед. В темноте зажгите световую шашку — и вы обнаружите **второй секрет**. Далее идите направо, к закрытой двери, потом — вниз в пещеру. Идите по туннелю, пока не найдете маску. Вернитесь к закрытой двери (теперь она открыта) и идите по дорожке.

Опасайтесь темных мест: там копья. Найдя выступ у окна, примените там маску. Рядом (чуть правее) откроется дверь. В нее и идите.

Пройдите по мосту, заберитесь на выступ, нажмите включатель. Лед расплавится — и вы увидите молоток для гонга. Будьте осторожны, когда возьмете его: кругом много врагов.

Вернитесь туда, где вы уложили трех йетти, избегая контакта с сосулькой над дверью. Пройдите в дверь, прихватите гранатомет (если у вас его еще нет) и идите вниз по правому проходу к Ледяному дворцу.

Вам предстоит увернуться от трех «волн» катящихся камней. Чтобы избежать камней, войдите в дверь и запрыгните на камень справа.

Подойдите к спуску, соскользните вниз. В последний момент схватитесь за край и пройдите на руках налево, к выступу. Подтянитесь на выступ, прыгните на ледяную стену и поднимитесь (по этой стене можно подниматься) к пещере. Соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край, потом спрыгните. Вас ждет гонг, ударьте по нему молотком.

Откроются двери дворца. Но не спешите внутрь. Сначала пройдите налево, спуститесь по лестнице. Идите налево и зажгите световую шашку (тут темно). Доберитесь до второго выступа, нажмите включатель. Откроется вход в хижину, которая стоит рядом с Ледяным дворцом. Вернитесь наверх и войдите в эту хижину, чтобы взять **третий секрет**. Теперь идите во дворец.

Внутри дворца вы сможете взять большой приз — Talion. Уложить хранителя «талиона» очень сложно. Рекомендую вам гранаты (но только цельтесь как следует). Если захотите немного подлатать свое здоровье, забегите в хижину: хранитель туда не полезет.

Пятнадцатый эпизод. Храм Ксиана — Temple of Xian

Перепрыгните нож, соскользните вниз (в сторону водопада). В последний момент схватитесь за край выступа, проберитесь на руках налево, подтянитесь — и получите **первый секрет**.

Спрыгните в пруд, выйдите из воды у ворот храма, возьмите патроны слева, убейте тигров.

Поднимитесь по лестнице, при помощи катапульты попадите на крышу храма. Нажмите включатель — откроется люк над лестницей. Спуститесь в него, соскочите на пол, поднимитесь по лестнице.

Идите в большую комнату, спуститесь по лестнице. Соскочите вниз, схватитесь за край, подтянитесь — и увидите **второй секрет**. Воспользуйтесь ручкой в стене и доберитесь до секрета на руках. Вернитесь туда, откуда пришли, и идите дальше к красной жидкости. Запрыгнув на лестницу, поднимитесь по ней. Вы окажетесь в комнате с ямой, в которой полно копий.

После утомительной серии прыжков вы сможете залезть на каменный блок, потом еще на один, далее на выступ. С него на руках доберитесь до другого выступа. Там нажмите включатель и откройте двери храма.

Войдите. Вы увидите восемь статуй, четыре из которых «нападут» на вас, если к ним приблизиться. Держитесь подальше — и ничего не случится. Идите в открытую дверь. Вы окажетесь на выступе над красной жидкостью. Придется несколько раз прыгнуть, прежде чем вы доберетесь до выхода.

Идите по короткому проходу к включателю. Откроется люк, и вы провалитесь. Вскочите и бегите к включателю, не то стены раздавят вас. Нажмите включатель и проскочите в дверь.

Идите по проходу, увертываясь от красных камней. Добравшись до верха лестницы, зажгите световую шашку.

Нажмите включатель справа от выхода. Пройдите в открывшийся проход, минуйте ножи. Потом пробегите через еще одни перекатывающиеся ножи и бегите в дверь.

Идите к кнопке на левой стене. Она на короткое время откроет дверь на противоположной стороне, так что поспешите.

Идите по проходу, держась одной стороны. Проскочите мимо ножей. В комнате с кнопками на стенах нажмите правую кнопку, потом прыгните влево и нажмите кнопку там. Бегите направо, не останавливаясь (тут и пол проваливается, и камни падают). В последний момент прыгните и схватитесь за выступ. На платформе ниже этого выступа находится «Dragon Seal», которая открывает дверь в первой комнате храма.

Прыгните на выступ справа, лезьте по камням. Найдите включатель, который поднимает мост над красной жидкостью.

Идите на другую сторону головы статуи. Серия прыжков приведет вас сначала на гладкий столб, потом — на выступ справа, далее — на выступ рядом с катапультой.

При помощи катапульты запрыгните на платформу на высоком здании. Увернитесь от камня, потом заберитесь на верх здания. Увернитесь от нового камня.

Воспользуйтесь еще одной катапультой и попадите на выступ высоко вверху, потом запрыгните на другой выступ и возьмите **третий секрет**. Вернитесь на высокое здание.

Залезьте на платформу с орлом. Убейте его и поднимитесь на верхний уровень. Допрыгните до двери, вытащите коробку и идите в следующую комнату. Там нажмите включатель — откроется люк, и вы соскользнете по склону. За вами несется камень, поэтому следуйте вниз и налево. В конце концов вы доберетесь до первой комнаты в храме. Применив там «Dragon Seal», вы откроете дверь.



Идите по проходу за дверью. Соскользните по склону в комнату с включателями. Нажмите все зеленые кнопки (их три), пока вас не раздавил потолок. Идите вперед. Оказавшись над прудом, убейте рыб и нырните в воду.



Под водой нажмите кнопку. Это поднимет уровень воды. Всплывите, идите в проход. Не трогая рычаг слева, идите в правый проход. Дерните за рычаг, про-

плывите в открытую дверь. Потяните за другой рычаг – и откроется дверь в основном пруду. Нырните, проплывите в дверь, дерните за рычаг. Сверху откроется дверь, за которой спрятаны патроны.

Идите в следующую комнату, нажмите включатель, прыгните в люк. Течение отнесет вас к золотому ключу, а потом – к двери, которая перед вами откроется. Вы окажетесь в комнате у основания водопадов. Поднимитесь по лестнице в этой комнате и примените ключ. Откроются подводные ворота. Идите этим ходом направо, потом выберите правый отвод у развилки. Проплыв через ворота, направьтесь к левой стене. За вторым столбом расположен нужный вам рычаг. Откроется выход и путь к серебряному ключу. Плывите к выходу (обогните столб). Когда доберетесь до развилки, поверните в тот проход, где вы еще не были. Заплывите через дверь в пещеру и вылезьте на выступ.

Убейте пауков. Забирайтесь по выступам, пока не сможете запрыгнуть на столб в центре пещеры. Далее запрыгните на столб рядом с дверью, потом прыгните к проходу. Миновав проход, запрыгните на столб среди камней. На самом высоком камне лежит серебряный ключ.

Берите его, идите к воде, вернитесь к главным дверям храма. Ключом откройте единственную оставшуюся там дверь.

Пройдите в эту дверь, прыгните, поднимитесь по склону, увертываясь от камней. Возьмите патроны, поверните налево, перейдите мост. Заберитесь на выступ. На развилке выберите путь с катающимся ножом. Миновав его, идите налево. Соскользните по склону и в последний миг схватитесь за край. Заберитесь на лестницу, спуститесь на следующий выступ. Далее упадите еще на один выступ, возьмите патроны – и снова вниз, в дыру. Вы окажетесь перед храмом.

Вернитесь к развилке. Там снова минуйте катающийся нож, идите в комнату с мостом и еще одним катающимся ножом. Перебегите мост (нож будет вас преследовать). Бегите к кнопке слева, нажмите ее. Откроется дверь в конце прохода на развилке, где вы еще не были. Теперь снова проскочите мост и идите на развилку. Идите туда, куда еще не ходили.

В этом проходе есть катапульты, которые нужно преодолевать в строгом порядке. Встаньте спиной к первой катапульте и сделайте прыжок назад. Вас забросит к остальным катапультам. Когда все кончится, залезьте на выступ впереди и идите в открытые двери.

Запрыгните на квадратный выступ рядом с замком. Запрыгните на коробку слева, потом быстренько заберитесь по лестнице, пока стены не раздавили вас. Спрыгните на выступ справа, потом снова на лестницу. Двигайтесь дальше, пока не увидите кнопку, которая открывает ворота. Вернитесь к отверстию – и увидите ключ на столбе. Берите его и спускайтесь вниз.

Идите дальше. Оказавшись на столбе над дверью, которую вы недавно открыли кнопкой, спрыгните к замку и откройте его ключом. Вернитесь в тот район, где вы нашли ключ, которым только что воспользовались. Там открылись вторые ворота и появился новый столб. Идите в ворота, поверните налево, прыгните, залезьте на выступ, далее запрыгните на извивающийся столб. Соскользните вниз – и окажетесь на гладкой поверхности около лестницы. Поднимитесь по ней, запрыгните на следующую лестницу (над ножом), поднимитесь по ней и снова запрыгните на лестницу (на этот раз она будет сзади вас). Поднимитесь, прыгните направо. Теперь вы сможете перейти к новому эпизоду.

Шестнадцатый эпизод. Плавучие острова – Floating Islands

Воин, который нападет на вас в самом начале, очень медлителен. Так что вы можете прикончить его задолго до того, как начнется ближний бой. А если промедлите, противник наверняка одолеет вас в ближнем бою.

Впереди на маленьком островке находится одна из «Mystic Plaques». Перепрыгивая со склона на склон, преодолейте острова. Вы должны ухватиться за край отверстия в большом золотом здании. Подтянитесь, нажмите включатель – и откроется дверь на другом острове.

Идите по проходу, соскользните вниз, прыгните с самого дна на склон следующего острова (вы там открыли дверь). Вас атакует страж Ксиона. Старайтесь убить его быстро и не будите двух его дружков.

Подпрыгните, подтянитесь в люк, вступите на поднятую платформу внутри и разбудите третьего стража. Возьмите первую «Mystic Plaque», несколько световых шашек, патроны и аптечку. Найдите гладкий камень возле дерева. Влезьте на крышу и там возьмите **первый секрет**. Идите на другой конец острова, повисните там на руках. Упадите, снова схватитесь и подтянитесь на выступ. Нажмите включатель – и откроется выход.

Допрыгните до выхода, потом прыгните к следующему острову. Идите на другой конец этого острова, прыгните влево. Залезьте на камни – и вы увидите остров со ступенчатым рельефом. Туда и идите. Доберитесь до самого верха «лестницы», поверните направо, доберитесь до новой «лестницы» и поднимитесь наверх. Вам придется уложить парочку воинов. Но разве вас может остановить такая мелочь?

Когда ступени закончатся, идите налево, над дверью. Спрыгните в то место, где вы очутились после прыжка с первого острова. Теперь сделайте прыжок с разбега, соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край и упадите на выступ внизу. Еще прыжок – и вы доберетесь до острова со второй «Mystic Plaque». Возьмите ее и доберитесь (прыжками) до большого острова, где вы взяли еще одну «Mystic Plaque». Идите к двери у основания зеленых ступеней и используйте обе «Mystic Plaques».

Но сначала нужно запрыгнуть на платформу перед дверью. Прыгайте со склона. Во время полета чуть повернитесь телом влево. Иначе при приземлении вы сорветесь в пропасть. Дальше откройте двери своими «Plaques».

Снизу слева появится воин. Уложите его. С моста вы сможете заметить **второй секрет**. Он лежит на маленькой поляне слева, позади дерева на другой стороне моста. Повернитесь спиной к отверстию, сдвиньтесь, насколько сможете, налево, потом сдвиньтесь, насколько сможете, назад и назад же и прыгните. Вы окажетесь перед туннелем, который доставит вас к призу.

Вернуться тоже будет не просто. Встаньте на гладкой поверхности справа от отверстия, прислонитесь спиной к стене и прыгните. Вы должны приземлиться как раз над наклонной поверхностью. Еще прыжочек – и вы у дерева рядом с мостом.

Встаньте на расстоянии в один шаг от зеленого камня и повернитесь в другую сторону. Прыгните назад на камень, потом еще раз назад. Вы начнете скользить, поэтому схватитесь за край. Мимо прокатится камень. Спрыгните вниз, убейте воина, возьмите аптечку. Войдите в здание, поднимитесь на наклонный зеленый блок. Прыгните с самого его верха и подтянитесь на крышу. Идите вперед, залезьте в проход в песчанике. Он приведет вас к мосту. Вернитесь на склон, где вы «включили» зеленый камень, снова соскользните, но теперь уже вперед. Перепрыгните через овраг. Поднимитесь по

склону. Видите кирпичи? Идите направо. Прыгните с разбегу и подтянитесь на новый остров. Спуститесь по веревке, но не забудьте спрыгнуть, как только минуете нижний краешек.

Когда вы войдете в здание (оно рядом), там сразу же оживет очередной страж Ксиона. Еще парочка стражей охраняет включатель, открывающий дверь у конца веревки. Уложите всех троих. Нажмите включатель, войдите в комнату и соскользните по веревке на другую сторону. В самое последнее мгновение нужно уцепиться, а то можно по самую косу завязнуть в теплой лаве. Поднимитесь по золотому зданию и идите направо. Схватитесь за зеленый выступ и на руках проберитесь налево, потом спрыгните. Теперь ваш путь чист. Идите к верху первого веревочного спуска, схватитесь за рукоять и не отпускайте, пока все не кончится.

Вы окажетесь в зале с двумя примыкающими к нему комнатами. Эти обе комнаты — ловушки, не ходите туда, пожалуйста. С одного конца зала прыгните направо — туда, где можно увидеть каменный блок. Прикоснитесь к блоку — и рядом с открытой дверью, которую вы только что миновали, появится воин. Убейте его, сдвиньте блок — и сможете забраться на выступ. Нажмите включатель. Над лавой появился мост. Подтянитесь на каменную стену у лавы и возьмите патроны для «M-16».

Увернитесь от ножей, прыгните на мост и нажмите включатель. Откроется люк. Вернитесь к стене и с разбегу прыгните к люку. В полете нажмите `Ctrl` — это изменит траекторию прыжка, и вы упадете прямо в люк. Возьмите патроны и идите в конец комнаты. Нажмите включатель — и в основном зале откроется люк.

Вернитесь к пруду, нырните. Видите туннель, ведущий налево? По нему плывите в большую комнату. Осторожно всплывите у края (так, чтобы ножи сверху не задели вас). Поблизости есть выключатель для ножей. Теперь вы сможете вернуться в большую комнату с лавой и пройти в ту комнату, которую открыли. Подтолкните коробку к столбу у той двери, влезьте и прыгните в дверь (опять придется менять направление прыжка в полете).

В этом зале есть дверь и включатель над копьями. Подпрыгните и ухватитесь за трещину. На руках проберитесь налево и подтянитесь. Прыгнете на левый край отверстия — вернетесь в зал. Идите в дверь, там вы увидите стража Ксиона (он даже не проснется) и две закрытые двери. Спрыгните в дыру в полу и ухватитесь, чтобы затормозить.

Вы упадете в клетку с четырьмя стражами и четырьмя ниндзя. Нажмите включатель, перекатитесь по полу и подтянитесь на другой стороне столба. За столбом идите либо направо, либо налево, пока не увидите клетку. Стреляйте в ниндзя. Когда они начнут палить в ответ, заскочите за столб и нападите на них с другой стороны. Уложив ниндзя, принимайтесь за стражей. Они просыпаются только когда вы близко, поэтому сражайтесь с ними по одиночке. Как только разбудите стража, бегите на верх стены и оттуда поливайте его огнем. Как только все стражи отдадут концы, спрыгните и соберите патроны и аптечки. Нажмите два включателя — и откроются выход и еще одна дверь.

Когда вы пройдете в эту дверь, из темного угла вас атакует ниндзя. Прикончите его. Поднимитесь по ступеням к закрытой двери и к включателю. Включатель открывает дверь и будит двух стражей Ксиона. Убив их, войдите в комнату, поднимитесь по узору на стене, прыгните. В воздухе повернитесь и ухватитесь за узор, который сзади вас. Поднимитесь наверх, потом начните прыгать со склона на склон, пока не очутитесь перед очередным ниндзя. Уложите его и найдите коробку, которую можно двигать.

Вытащив коробку, заберитесь на нее и прыгните на камни слева. Идите к выступу справа и перепрыгните через лаву. Вы окажетесь в квадратном углублении. Повернитесь и прыгните в туннель под выступом — получите **третий секрет**. Еще прыжок — и вы ухватитесь за край рядом с квадратным углублением. Подтянитесь, запрыгните на выступ и вернитесь к коробке. Толкайте ее, пока не сможете добраться до веревки. Схватите ручку — и вперед, навстречу решающему бою...

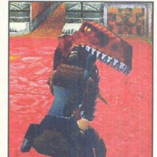
Семнадцатый эпизод. Логово Дракона — the Dragon's Lair

Приземлитесь, возьмите аптечку и патроны. Пройдите мимо неподвижного стража Ксиона и начните разборку со стражем подвижным.

Далее идите в комнату, где два стража застыли на местах. Рядом с первым — два выключателя. Тот, что ближе к стражу, открывает дверь и оживляет в этой комнате двух стражей, а тот, что напротив, — ловушка. Он ничего не делает, только оживляет стража. Откройте дверь и уложите двух охранников.

В следующей комнате за столбами притаилась целая армия ниндзя. Разделайтесь с ними, выманив их в предыдущую комнату. Однако те ниндзя, что находились в задней части комнаты, не захотят так просто умирать и не клюнут на вашу удочку. Придется драться с ними на их территории. Прикончив их всех, вы найдете у одного из них «Mystic Plaque». Сохраните игру, откройте этой «Plaque» дверь — и вот оно, столкновение с Драконом.

Убить его не только сложно, но даже очень сложно. Впрочем, вам помогут кое-какие тактические хитрости. Используйте против Дракона самое мощное свое оружие. Если он вас подожжет, то нырните в воду, чтобы погасить пламя. Кстати, под водой можно найти много патронов и аптечек, используйте их по мере надобности. Чтобы притормозить Дракона и спрятаться от него, бегайте вокруг столбов. Дракон не может быстро поворачиваться, поэтому чаще старайтесь забежать ему за спину, это — лучший способ покончить с ним.



Как только Дракон издохнет, выньте у него из брюха кинжал. Логово Дракона начинает разрушаться. Бегите через открытые ворота в туннель, к концу эпизода.

Приключение благополучно завершилось...

Последний эпизод. Заключение — Conclusion

...Или это нам только показалось?!

Не успела Лара расслабиться у себя дома, как некие небритые личности пожаловали к ней, чтобы немедленно учинить финальную разборку. Это еще бы ничего, да вот оружия у нашей Лары нет!

Воздействуйте ключом (Gun Cabinet Key) на замок рядом с вашей кроватью, вооружитесь и начните прочесывание вашего фамильного поместья. Сначала прикончите всех в доме, потом вылезьте во двор и позабавьтесь там. Зажигайте световые шашки, чтобы обнаружить мерзавцев среди теней.

Ларе Крофт помогал

Андрей Шаповалов

NUCLEAR STRIKE

Разработчик	Tiburon Entertainment
Издатель	Electronic Arts
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	аркада
Рейтинг	★★★★★★☆☆☆☆

Не напоминает ли вам что-нибудь название **Nuclear Strike?** *В 1993 году компания Gremlin Interactive перенесла с платформы Sega Mega Drive на компьютеры игрушку* **Desert Strike,** *а потом – и другие игры серии Strike. Игроманы помнят, как ломали они клавиатуры и джойстики в борьбе с Саддамом Хусейном и его подручными. И компания Electronic Arts тоже помнит успех своих детищ. Потому и решила она выпустить новый Strike –* **«Ядерный Удар».**

Некий полковник Лемонд, послуживший в свое время в ЦРУ и КГБ (интересно, как это ему удалось?), ушел на пенсию, однако не захотел расставаться с военным делом и решил устроить Третью мировую войну. К Лемонду присоединился опаснейший террорист Конг (не путать с Кинг-Конгом). Вместе они сколотили небольшую армию, которой позавидовала бы любая ядерная держава.

Они рассчитали всё-всё. Забыли учесть лишь один фактор: вас, настоящего героя, аса и просто хорошего человека. Вам и поручают устранить угрозу, исходящую от Лемонда.

Для выполнения миссии вам дают самый новый и совершенный вертолет – «Super Apache». Кроме него вы сможете освоить еще с десяток видов боевой техники. И еще. Вы не одиноки в борьбе с Лемондом, у вас есть соратники:

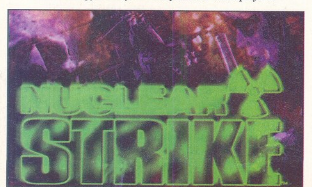
Эрл (Earle) – серьезный человек средних лет. Когда-то он служил с Лемондом и знает все его сильные и слабые стороны. Потому-то вы и сделали Эрла командиром вашего отряда.

Хак (Hack) – веселый парень, компьютерный гений. Он будет снабжать вас всей необходимой информацией во время выполнения миссии.

Андреа (Andrea) – хорошенькая разведчица, работающая по легенде журналистки. Сначала она будет добывать информацию о действиях Лемонда, а потом и сама вступит в борьбу.

Игра получилась качественная: хорошая графика (поддерживается 3Dfx), отличное видео (которого, кстати, очень много), приличное звуковое сопровождение, большое разнообразие миссий и высокий интеллект противника. Кажется, **Nuclear Strike** *станет достойным продолжением серии.*

Однако у любой игры есть недостатки. Минусы **Nuclear Strike** *– это высокие требования к компьютеру и отсутствие режима «multiplayer».*



Главное меню

Инсталлировав игру и посмотрев вступительный видеоролик, вы попадете в главное меню игры, состоящее из следующих пунктов:

START GAME – начало игры;

LOAD/SAVE – операции с игровыми файлами:

- Enter Password – ввод пароля для той или иной миссии,
- View Password – выяснение пароля текущей миссии,
- Load Game – загрузка ранее сохраненной игры,
- Save Game – сохранение текущей игры,
- Exit – возврат в главное меню;



CONFIG – опции:

Chopper – установка на вертолет вооружения (Wipons Package) и снаряжения (Wingtip Load) для текущей миссии. Вам предлагаются следующие варианты:

Вооружение

- Balanced Load – сбалансированный набор (1.200 патронов, 38 ракет «Hydra», 8 ракет «Hellfire»),
- All Hydras – пулемет и ракеты «Hydra» (1.200 патронов, 38 х 2 ракет «Hydra»),
- All Hellfires – пулемет и ракеты «Hellfire» (1.200 патронов, 8 х 2 ракет «Hellfire»),
- Chaingun Only – только пулемет (1.200 патронов).

Снаряжение на крыльях

- No Wingtip System – никакого снаряжения,

Системные требования

Процессор – Pentium 133 (рекомендуется – Pentium 166).

Оперативная память – 16 Мбайт (рекомендуется – 32 Мбайт).

Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется – десятискоростной).

Видеоплата – 1 Мбайт (рекомендуется – 2 Мбайт, с поддержкой 3Dfx).

Управление – клавиатура, мышь, желателен джойстик.

Sidewinde — 4 ракеты «Sidewinder»,
Fuel Drop Pods — дополнительные баки с горючим (еще 100 литров),
ECM — странная и малоэффективная боевая система с 48 зарядами;
Control — назначение клавиш клавиатуры, мыши и джойстика;
Volume — установка громкости звуковых эффектов (Sound FX Level) и музыки (Music Level);
Options — графические опции: «terrain smoothing» — эффект сглаживания местности, «dithering» — эффект колебания; «low detail video» — низкое разрешение в видеороликах, «lightning effects» — световые эффекты, «direct sound» — эффект «направленного» звука (можно различить, с какой стороны доносится звук);
Difficulty Level — выбор уровня сложности: «Easy» (легкий) или «Normal» (средний);
Exit — возврат в основное меню;
STRIKE FILES — видеоролики о ваших соратниках в борьбе с Лемондом, информация о разработчиках игры;
EXIT — выход в операционную систему Windows 95.

Клавиши

Значения клавиш управления приводятся так, как они установлены по умолчанию. Вы с легкостью можете изменить назначение клавиш. Для этого войдите в меню «Config», подменю «Control», выберите изменяемую клавишу, нажмите на кнопку «Config» (**Enter**) и на ту клавишу, которую вы хотите сопоставить с этой функцией.

8 (на цифровой клавиатуре — ц. к.) — двигаться вперед;
2 (ц. к.) — двигаться назад;
4 / 6 (ц. к.) — поворот налево или направо;
7 / 9 (ц. к.) — приставные шаги (движение боком) влево или вправо;
Enter — включение карты, просмотр видео;
H — включение и выключение информационных надписей на экране;
D — сброс загрузочного троса;
Backspace — выстрел из пулемета;
Z — выстрел ракетой «Hellfire»;
X — выстрел ракетой «Hydra»;
C — выстрел из вооружения на крыльях;
P — «пауза»;
левый Shift — установка мишени;
Enter (ц. к.) — изменение режима камеры;
правый Shift — изменение масштаба на радаре;
M — активизация мыши.

Игровой интерфейс

Как только игра загрузится, вы увидите на мониторе большой игровой экран, слева и справа — два информационных ряда, а в правом нижнем углу — радар.

Разноцветные стрелочки по краям радара обозначают:

желтая — направление вашего движения;
синяя — направление к цели задания;
красная — направление к ближайшему врагу выбранного типа;
белая — направление к ближайшему вспомогательному объекту выбранного типа.

Квадратиками тех же цветов (кроме желтого) обозначаются соответственно: цель задания, враги, вспомогательные объекты.

Меню карты

F1 — выбор задания;
F2 — выбор врага;
F3 — выбор вспомогательного объекта для выполнения миссии;
F4 — выбор типа информации о миссии;
F5 — вызов карты;
F6 — информация о выбранном объекте;
F7 — статистическая информация;
F8 — получение большей информации о выбранном объекте;
F9 — звуковые опции;
F10 — просмотр видеороликов, ранее прокрученных в этой миссии;
Esc — выход из меню карты.

Почти у каждого объекта есть свой видеоролик, который вы можете посмотреть, нажав в режиме просмотра информации на значок «радиация» рядом с надписью «Download Video».

Виды боевой техники

Super Apache

Сверхновый и самый совершенный вертолет.

Броня — 1.500.

Пассажиров — до 6.

«Жизней» — 3.

Вооружение: пулемет (наносит ущерб в 3 пункта брони — 3 п. б.), ракеты «Hydra» (ущерб в 25 п. б.), самонаводящиеся ракеты «Hellfire» (100 п. б.).

Hovercraft

Экспериментальный вид боевой техники — катер на воздушной подушке, способный передвигаться по ровной местности.

Броня — 3.000.

Пассажиров — до 2.

«Жизнь» — 1.

Вооружение: пулеметы (ущерб в 3 п. б.), ракеты (25 п. б.), 40-миллиметровая пушка (50 п. б.).

Huey

Транспортный вертолет времен Вьетнамской войны.

Броня — 1.200.

Пассажиров — до 12.

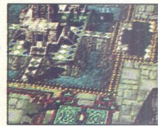
«Жизней» — 3.

Вооружение: пулеметы (ущерб в 3 п. б.), ракеты (25 п. б.), гранатомет (15 п. б.).

Sea Apache

Морской вариант «Super Apache», находящийся на стадии испытаний.

Броня — 1.500.



Пассажиров – до 6.

«Жизней» – 3.

Вооружение: пулемет (ущерб в 3 п. б.), ракеты «Hydra» (25 п. б.), самонаводящиеся ракеты «Penguin» (75 п. б.), самонаводящиеся ракеты «Harpoon» (300 п. б.).

Harrier

Уникальный морской перехватчик, способный производить вертикальные взлеты и посадки.

Броня – 5.000.

Пассажиров нет.

«Жизнь» – 1.

Вооружение: авиапушка, ракеты «Mantra», самонаводящиеся ракеты, торпеды.

News Chopper

Маленький вертолет, взятый напрокат у студии новостей. Однако несет кое-какое вооружение.

Броня – 1.000.

Пассажиров – до 4.

«Жизней» – 3.

Вооружение: пулемет (ущерб в 2 п. б.), дымовые ракеты (1 п. б.), ракеты со слезоточивым газом (5 п. б.).

Cobra

Старенький боевой вертолет времен Вьетнамской войны, находящийся в музее в Пхеньяне.

Броня – 1.500.

Пассажиров – до 6.

«Жизней» – 3.

Вооружение: пулеметы (ущерб в 2 п. б.), ракеты (25 п. б.), самонаводящиеся ракеты (100 п. б.).

Comanche

Известный современный боевой вертолет, созданный конструкторским бюро Сикорского.

Броня – 2.000.

Пассажир – 1.

«Жизней» – 3.

Вооружение: пулемет (ущерб в 3 п. б.), ракеты «Hydra» (25 п. б.), самонаводящиеся ракеты «Hellfire» (100 п. б.).

A-10X

Это самолет, но какой! Он способен производить вертикальные взлеты и посадки, оснащен огромным количеством оружия и брони. В общем, это лучшая боевая единица в игре.

Броня – 7.000.

Пассажиров нет.

«Жизнь» – 1.

Вооружение: авиапушка (ущерб в 7 п. б.), ракеты (25 п. б.), самонаводящиеся ракеты (300 п. б.).

Havoc



По-нашему, это просто «Черная Акула».

Броня – 2.000.

Пассажиров – до 4.

«Жизней» – 3.

Вооружение: пулемет (ущерб в 3 п. б.), ракеты (25 п. б.), самонаводящиеся ракеты (300 п. б.).

M1 «Abrams»

Основной американский боевой танк.

Броня – 4.000.

Пассажиров нет.

«Жизнь» – 1.

Вооружение: пулемет, 120-миллиметровая пушка.

Миссии и задания

Первая миссия – Delta

Джунгли полуострова Индокитай. 9 ч. 30 мин. Цель миссии – обезвредить ядерное оружие на базе Лемонда. Вы начинаете миссию на вертолете «Super Apache».

Первое задание (Smoke Pits) – найти и уничтожить три огромных костра, дым от которых резко снижает эффективность радаров.

Второе задание (Rescue Nick, Recruit Naja) – спасти обнаруженного агента Ника и отвезти его на базу. Будьте осторожны: рядом с Ником враги устроили засаду. По ходу дела случится так, что Ник погибнет, и обязательно понадобится профессионал, способный заменить его. Этим человеком может стать Нажа, прекрасно знающая местность. Вы должны отбить атаку на лагерь Нажи, прикрывать ее по пути в небольшой лагерь армии Лемонда, а потом подобрать ее там.

Третье задание (Liberate Town) – освободить от агрессоров небольшой городок на берегу реки. Для этого подберите ящик рядом с местом, где только что подобрали Нажу, и отвезите его к грузовикам. После этого солдаты попрыгают в грузовики и отправятся разбираться с боевиками Лемонда. На вас останутся танки. Как только вы уничтожите их, начнется следующее задание.

Четвертое задание (River Fort) – уничтожить укрепленный лагерь войск Лемонда на берегу реки. Для начала пересядьте в вертолет «Huey» (просто сядьте на площадку со стрелкой рядом с ним). Затем уничтожьте все строения в лагере, а также мост через речку.

Пятое задание (Extract Elites) – эвакуировать двенадцать окруженных коммандос в городок, где они смогут пересесть на другие «Huey» и улететь.

Шестое задание (Capture Generals) – убить или захватить трех генералов Лемонда в их укрепленных лагерях.

Седьмое задание (Jungle Fortress) – высадить Нажу и прикрывать ее, пока она пытается захватить Лемонда. Перед тем как высадить Нажу, уничтожьте вокруг всю технику и пулеметные башни. А после высадки не давайте солдатам противника забегать в храм, где находится Нажа.

Восьмое задание – преследование Лемонда. Необходимо уничтожить 75 % конвоя Лемонда. Как только сделаете это, летите и подберите Нажу около храма, после чего он взорвется. Теперь вам остается только долететь до базы.

Вторая миссия – Island

Цепь островов Лаву Роял в Южно-Китайском море. 12 ч. ровно. Цель миссии – уничтожить базу Конга. Вы начинаете миссию на вертолете «Sea Apache».

Первое задание (Contact Cash) – завербовать наемника Кэша. Подберите ящик с деньгами с лодки рядом с базой и отвезите его к дому Кэша. Как только ящик будет доставлен, Кэш выпрыгнет с парашютом из самолета и приземлится рядом с домом. Подберите его.

Второе задание (ASAT Launch) – уничтожить готовые к запуску баллистические ракеты около старого корабля и на подводной лодке, затем найти бункер и высадить Кэша около него. Кэш взорвет бункер, а вам останется только уничтожить ракету.

Третье задание (Octad Airfild) – уничтожить все вертолеты, ангары и боевую технику противника. Остров, на котором находится аэродром, защищен радаром, из-за чего вам грозит серьезная опасность. Уничтожьте радар, а потом разгромите аэродром. В этой миссии вам может помочь Кэш: высадите его рядом с бульдозером, и он позаботится о вертолетах и ракетных установках. Но не забудьте потом подобрать его.

Четвертое задание (Junk Fleet) – пресечь работорговлю, осуществляемую Конгом. Вы должны уничтожить его флот, состоящий из джонок, а также лагерь с рабами на одном из островов. Постарайтесь найти и уничтожить лагерь с рабами в ходе выполнения предыдущих заданий, иначе вы можете не успеть, и миссия будет провалена. Лагерь находится на крайнем острове справа, рядом с небольшой лагуной.

Пятое задание (Sink LST Fleet) – уничтожить восемь транспортных катеров, угрожающих вашему базовому кораблю. Все они находятся в лагуне, защищенной ракетными установками, так что будьте осторожны.

Шестое задание (Missile Boats) – уничтожение боевых кораблей Конга. Транспорты Конга уничтожены, но вашему базовому кораблю угрожает теперь флот из четырех боевых кораблей Конга. Уничтожая всех четырех (как можно быстрее), не жалейте и ангары в порту.

Седьмое задание (Destroy Barracs) – разгромить казармы Конга. Вы спасли базовый корабль, и теперь можно спокойно заняться самим Конгом. Уничтожьте его казармы. Чтобы успешно закончить миссию, уничтожьте все охранные башни, технику и солдат в казарме. Вам опять поможет Кэш. Высадите его на посадочной площадке – и он взорвет все башни и ящики во дворе казармы.

Восьмое задание (Military Base) – уничтожение танковой базы Конга (со всей боеспособной техникой). Сначала уничтожьте радар, а потом примитесь за саму базу. Найдется работенка и для Кэша (порулить танком): просто высадите парня около танка. Когда уничтожите один из ангаров, из него выбежит человек в красном, которого нужно подобрать. Это брат Конга. Он расскажет, что Конг укрылся на своей базе на нефтедобывающей вышке.

Девятое задание (Hwong) – захват Конга. Уничтожьте все строения на вышке. Конг сбежит на катере и пристанет к берегу маленького островка. Но островок прекрасно обороняется! Вам придется уничтожить всё, что мешает выполнению задания, и все-таки захватить Конга. Оборонительные сооружения противника на острове уничтожайте, находясь над холмами южнее базы (ракетные установки и пулеметные башни не будут вам мешать). Захваченный Конг покончит счеты с жизнью. Что делать, возвращайтесь на базу. Миссия все равно будет считаться успешно законченной.

Третья миссия – Peace

Пхеньян, столица Северной Кореи. 13 ч. ровно. Цель миссии – помешать президенту Северной Кореи Ким Зун Ли провести конференцию, целью которой будет обсуждение планов нападения на Южную Корею. Лемонд хочет устроить ядерный взрыв в городе, и поэтому время, отведенное на выполнение миссии, ограничено. Вы начинаете миссию на вертолете службы новостей.

Первое задание (Rescue Agents) – спасти трех активистов движения за мир, которые находятся под стражей в полицейских участках. Вам нужно выстрелить по зданию участка и подобрать агента, выбежавшего оттуда.

Второе задание (Stop Transports) – уничтожить четыре БМП, высланные Лемондом для захвата дипломатов в качестве заложников.

Третье задание (Escort Bus) – эвакуация из города на корабль наиболее важных персон, которым грозит опасность. Для этой цели выделен специальный автобус. Вы должны уничтожить всех солдат, чтобы VIP смогли в него сесть. А потом вам нужно сопровождать автобус до корабля и там подобрать Андреа, самолично участвующую в операции. Если не хотите приключений, то в обоих случаях, когда вам предлагают сбивать барьеры, сбивайте левый (если смотреть по ходу автобуса).

Четвертое задание (Get Cobra) – теперь вам нужен действительно мощный вертолет, например, Cobra, который находится в музее. Высадите Андреа у музея и ждите, пока она не выведет оттуда вертолет, потом пересаживайтесь в него.

Пятое задание (Cover Airlift) – для эвакуации оставшихся дипломатов были высланы два вертолета Chinook. Вы должны обеспечить безопасную эвакуацию. Для начала высадите Андреа у здания и отстреливайте всех врагов, которые будут приближаться. Потом прилетит вертолет и заберет людей, а вы еще раз отбейте атаку и подберите Андреа.



Шестое задание (Escort Diplomats) – так получилось, что не все дипломаты эвакуированы, а Chinook'и не могут вернуться. Так что вам придется прикрывать их передвижение до ближайшего бункера, ведь скоро взрыв. Высадите Андреа, а потом уничтожайте всех врагов, не жалея патронов и ракет.



Седьмое задание (Collect Supplies) – до взрыва осталось 3 минуты!!! Вам нужно действовать очень быстро: подберите как можно больше ящиков с оружием, ну а когда останется одна минута (вас предупредят об этом), летите к стадиону и приземлитесь на нем.

Еле успели. Сейчас как рванет!!! Смотрите видео, но не расслабляйтесь – это еще не все. Уже после взрыва вам придется выполнить еще два задания.

Восьмое задание (Escort Train) – помните тех дипломатов, которых вы провожали к бункеру? Так вот теперь их надо вывезти из города. Сделать это можно только с помощью поездом.

Высадите Андреа у вокзала – дипломаты уже ждут ее там. Теперь прикрывайте поезд любыми способами. Когда вас настоятельно попросят перевести стрелку, просто выстрелите по семафору.

Девятое задание (Destroy Briges/HQ) – теперь необходимо уничтожить три моста через реку, а также штабные машины Корейской Народной Армии. Как только сделаете это, можете спокойно лететь на базу – вы выполнили миссию.

Четвертая миссия - DMZ

38-я параллель, демилитаризованная зона, время действия — 5 часов ровно. Цель миссии — помочь американским войскам отбить атаку северо-корейской армии. Вы начинаете миссию на вертолете Comanch.

Первое задание (Collect Andrea) — вы должны подобрать Андреа на американском аэродроме.

Второе задание (Main Battlefild) — да это уже просто война! Чтобы остановить ее, нельзя пропустить северо-корейские войска на юг. Сначала вперед пойдут отряды коммандос, а потом и танки. Вы должны сдерживать их до прибытия американских бомбардировщиков. Хорошо, что вам будут давать подкрепление. Как только увидите надпись, что какая-нибудь часть готова исполнять приказы (например: «Infantry ready for orders»), нажимайте на клавишу SMFD/Intel и выбирайте ей позицию. И еще: вначале танки будут пересекать демилитаризованную зону под землей по заранее приготовленным туннелям. Высаживайте Андреа у буровых машин, а она будет закапывать с их помощью эти туннели. Возможно, это самое тяжелое задание в игре. Совет: почаще смотрите на карту — вдруг вы кого-то упустили, а здесь каждый танк на счету.

Третье задание (Retourn To Base) - не пугайтесь, так надо. Войну в Корее вы предотвратили, но существует еще одна угроза миру. Возвращайтесь на Comanch'е на базу, и Эрл объяснит вам все.

Эту миссию вы успешно закончили.

Пятая миссия - Fortress

Огромный карьер в горах западной Сибири, время действия — 17 часов ровно. Цель миссии — уничтожить базу Лемонда. Вы начинаете миссию на вертолете Comanch.

Первое задание (Protect Agents) — в этой миссии (кстати, последней) будут принимать участие все агенты, которых вы использовали в течение предыдущих четырех миссий. Даже Хак будет помогать вам. Но сначала вы должны спасти двоих из ваших преданных помощников: Нажу и Кэша. Уничтожьте несколько танков и бронемашин. Нажа уедет на буровой машине. Следуйте за ней, а потом подберите ее и Кэша. Можете пересесть в Havoc.

Второе задание (Destroy Towers) — необходимо уничтожить 6 радаров, которые сильно затрудняют продвижение объединенных российско-американских войск к базе Лемонда. Замечание: внимательно следите за сообщениями. Когда появится надпись «Hack on ground», будьте начеку, а когда будет надпись «Hack is in danger», со всех «крыльев» летите к нему и защищайте, иначе вы проиграете миссию. Узнать, где Hack вы сможете, посмотрев по карте объект «Agents» в меню вспомогательных объектов — во время атаки на него Хак будет единственным видимым агентом.

Третье задание (EMP Trucks) — помните, когда вы влетали в центральную зону, все ракеты переставали работать. Так вот все это делают особые системы, находящиеся в шести грузовиках. Вам нужно найти их и уничтожить. Высадите Нажу и летите за ней, защищая ее от танков. Она будет указывать вам нужные грузовики, а вы должны их расстреливать. Как только выполните задание, все ракеты опять будут работать.

Четвертое задание (Guardian Guns) — теперь вам нужно уничтожить шесть защитных башен. Но они закрыты особым типом брони, непробиваемой для ваших ракет, поэтому высадите Кэша и прикрывайте его действия. Он будет «снимать» эту броню. Как только Кэш отбежит, вы можете спокойно уничтожать башню. Когда уничтожите все шесть башен, подберите Кэша.

Пятое задание (Destroy ICBM5) — Лемонд замаскировал в домах три баллистические ракеты, готовые к пуску. Высаживайте Андреа около домов, чтобы она сняла маскировку. Всего домов шесть, и под маскировкой вы можете ничего не найти, но все равно будьте начеку. Ракеты нужно уничтожать очень быстро. Не забудьте подбирать Андреа после каждого дома.

Шестое задание (Shiva's Dagger) — у Лемонда осталась еще одна, самая мощная пусковая установка, которую необходимо уничтожить. Высадите Андреа у дома, она взорвет его и сядет в вертолет Hokum (Ка-52 «Аллигатор»). Теперь летите с ней к пусковой установке и уничтожьте ракеты как можно быстрее. Но не в коем случае не уничтожайте саму пусковую установку, только ракеты.

Теперь вам торжественным голосом скажут, что вы можете возвращаться на базу. Вернуться — это ваше самое последнее задание. Пока вертолет приземляется, вы можете приготовиться смотреть финальное видео и радоваться. Кстати, в конце этого ролика издатели открывают вам маленький секрет — скоро выйдет новая часть сериала *Future Strike*! Будем надеяться, что и эта игра будет неплохой.

Андрей Овчинников

Секретные пароли

Все коды вводятся в меню «Load/Save», в подменю «Enter Password»:

EAGLEEYE	— ни вы, ни ваши враги не смогут применять оружие;
OLDSCHOOL	— изменение обычного вида на вид сверху;
CHEESYPOOF	— бессмертие, бесконечное оружие и топливо;
JUNGLEWAR	— первая миссия (Delta);
BUCCANEER	— вторая миссия (Island);
DETONATE	— первая часть третьей миссии (Peace);
AFTERSHOCK	— вторая часть третьей миссии (Peace);
BLITZKRIEG	— четвертая миссия (DMZ);
BASTILLE	— пятая миссия (Fortress).

НОВОСТИ

Не успела выйти игра **Descent To Undermountain** компании *Interplay* как к ней был выпущен патч. Можно с уверенностью сказать, что, несмотря на задержку выпуска игры, она вышла «сырой» и недоделанной. Патч исправляет множество ошибок, а также добавляет поддержку плат, совместимых с Sound Blaster Pro, и улучшает AI монстров.

***

Вышел патч к игре **Zork Grand Inquisitor** компании *Activision*. Он исправляет незначительные ошибки, а также добавляет дополнительные двадцать слотов для записи игры и существенно улучшает многопользовательскую часть игры.

***

Появился патч к игре **Uprising** компании *3DO*. Он исправляет проблемы с чипами Voodoo Rush, а также ошибки при загрузке и сохранении игры и в многопользовательской части игры. Но большой недостаток патча в том, что уже не получится загрузить прежде сохраненные игры.

***

Компания *Activision* выпустила патч к игре **Nightmare Creatures**. Он исправляет несовместимость игры с некоторыми графическими акселераторами, что приводило к сильному искажению текстур.

***

Компания *Virgin Interactive* выпустила патч поддержки акселераторов трехмерной графики **3Dfx** к гоночной игре **Screamer 2**.

***

Компания *Papyrus* сообщила, что сможет сделать патч к игре **NASCAR 2** только в начале следующего года. Он будет включать поддержку **3Dfx**, а также многопользовательскую игру в режиме online.

Информационное агентство «Galaxy Press»

ПЛАНЫ INTEL НА 1998 ГОД:
БОЛЬШЕ ПРОЦЕССОРОВ, БЫСТРЫХ И РАЗНЫХ.

Российское представительство компании *Intel* провело в начале декабря прошлого года в Москве и некоторых других городах России семинары, на которых поведало о том, какие перспективы и сюрпризы ждут нас в новом году.

Прежде всего, конечно, *Intel* будет активно (очень активно!) развивать линию процессоров Pentium II. В течение года будут выпущены процессоры с тактовыми частотами 333, 350, 400 и 450 МГц и внешней частотой 100 МГц. Точные сроки не называются, но весьма вероятно, что многие новинки появятся еще в первой половине года. В настоящее время Pentium II выпускается по технологии 0,35 мкм, в новом году начнется выпуск процессоров по технологии 0,25 мкм — долгожданного Deschutes. Переход на новую технологию позволит снизить потребляемую мощность, разгрузить источник питания и материнскую плату, а также, что не менее важно, облегчить тепловой режим внутри корпуса. Кроме того, переход на новую технологию позволит снизить себестоимость процессора, поскольку с уменьшением размера компонентов уменьшается площадь кристалла, а значит, из одной кремниевой пластины-заготовки можно будет изготовить больше процессоров.

Сейчас все Pentium II имеют кэш-память второго уровня объемом 512 Кбайт, работающую на частоте, равной половине частоты ядра процессора. Это не позволяет добиваться максимальной производительности, например, серверов. Пока оптимальным процессором для сервера остается Pentium Pro, у которого кэш-память объемом 512 Кбайт или 1 Мбайт расположена внутри корпуса процессора и работает на частоте, равной частоте ядра. Это преимущество является и основным недостатком этого процессора, поскольку стоимость производства такой конструкции с двумя кристаллами (а у процессора с объемом кэш-памяти в 1 Мбайт — тремя кристаллами) в едином керамическом корпусе значительно выше, чем себестоимость SEC-картриджа Pentium II, где на обычной печатной плате установлены микросхема процессора и «коммерческие», то есть закупаемые *Intel* у стороннего производителя чипы Burst SRAM кэш-памяти второго уровня. Началом истории *Intel* как крупнейшего производителя микропроцессоров можно считать отказ компании от производства микросхем памяти, в котором им составили серьезную конкуренцию производители из Японии. История повторяется, хотя и в меньших масштабах.

Для рынка серверов и высокопроизводительных рабочих станций компания *Intel* готовит модификации процессора Pentium II в новом увеличенном корпусе того же типа, но с новым разъемом Slot 2, внешней частотой 100 МГц (в настоящее время — 66 МГц) и кэш-памятью второго уровня объемом 512 Кбайт, 1 Мбайт или 2 Мбайт, работающей на частоте, равной частоте процессора, а также возможностью работы в многопроцессорных конфигурациях с числом процессоров до 8 (в настоящее время — до двух).

Разумеется, все эти возможности потребуют поддержки со стороны нового чипсета — набора микросхем, который также будет выпущен в 1998 году. Повышение частоты системной шины с 66 до 100 МГц повысит производительность всей системы. К примеру, скорость процессорной шины увеличится с 512 до 800 Мбайт/с, а пропускная способность графической шины AGP возрастет с нынешних 533 Мбайт/с до 1 Гбайт/с.

Новинка также будет поддерживать до восьми Гбайт оперативной памяти с коррекцией ошибок типа ECC, Intelligent Input/Output, несколько шин PCI.

Такие разработки демонстрируют планы компании по расширению сбыта своих процессоров в направлении недоступного ей ранее рынка высокопроизводительных серверов и центров обработки данных.

Intel готовит сюрпризы на рынке недорогих компьютеров. Чтобы снизить стоимость процессоров и, соответственно, компьютеров на их основе, будут выпущены дешевые версии Pentium II с кэш-памятью объемом 256 вместо 512 Кбайт и даже совсем без кэш-памяти второго уровня для тех применений, где цена важнее производительности. Предполагается выпускать и бескорпусные модификации Pentium II — без внешнего «черного ящика», одна печатная плата.

Кроме того, поскольку в картридже довольно много места, возможно появление процессоров со встроенными внутрь схемами памяти, видеоадаптером и даже программным модемом. Разумеется, это может снизить суммарную стоимость и вполне применимо, скажем, для ПК бизнес-класса, к которым не предъявляется особых требований по отдельным характеристикам или возможностям модернизации.

Для мобильных компьютеров будут предложены как существующие Pentium-MMX в исполнении mobile module, так и Pentium II в виде мини-картриджа с тактовой частотой до 300 МГц, объемом кэш-памяти до 512 Кбайт и напряжением питания, сниженным до 1,8 — 1,7 В с соответственным уменьшением энергопотребления. Снижение потребляемой мощности позволит уменьшить вес новых ноутбуков до 2 кг.

Производство процессоров Pentium в настоящее время прекращено, хотя поставки продолжатся до исчерпания запасов на складах (приблизительно до конца первого квартала 1998 г.). Pentium-MMX будут продаваться примерно до конца 1998 года, пока различные модификации Pentium II не вытеснят их окончательно из всех сегментов рынка. Очевидно, то же произойдет и с Pentium



Pro. Незначительные поставки Pentium-MMX в дальнейшем могут сохраниться для комплектации мобильных компьютеров. А в 1999 году появятся первые образцы совершенно нового процессора 64-разрядной архитектуры, получившего кодовое имя Merced. Он будет программно совместим со всеми предыдущими процессорами архитектуры *Intel*, обладая при этом еще более высокой производительностью: тактовая частота – до 1 ГГц. Ключевая особенность новой архитектуры – технология EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing, или «явный параллелизм»). Современные процессоры используют косвенный параллелизм. При этом все машинные команды в программе записываются последовательно, а решение о возможности параллельного выполнения команд принимает процессор во



Mobile module и Pentium MMX

время исполнения программы. В случае явного параллелизма решение о распараллеливании принимается заранее – еще в процессе создания машинного кода, что позволит заметно повысить производительность. Конечно, это потребует создания нового поколения программных средств – от компиляторов до операционных систем, и такая работа уже начата ведущими разработчиками программного обеспечения. Промышленный выпуск Merced и компьютеров на его основе запланирован уже на следующее тысячелетие – на 2001 год.

А. Савченко.
Фото Intel

НОВОСТИ

Неожиданное сообщение пришло от компании *Creative*. Несомненный лидер в области звуковых плат для домашнего и полупрофессионального пользования купил одного из своих прежних конкурентов – компанию *Ensoniq*, создателя плат **SoundScape**, а также недавно появившихся **ENSONIQ PCI**. Причем теперь *Creative* принадлежит весь *Ensoniq*, т. е. и подразделения компании, работающие в профессиональной сфере и в области создания музыкальных инструментов.

Таким образом, можно сказать, что у *Creative* остался лишь один конкурент среди видных производителей звуковых плат (компания *Turtle Beach*, ведь *Advanced Gravis* недавно сообщила о том, что покидает рынок звука и отныне будет выпускать только игровые манипуляторы, ну а другие компании крайне нерегулярно выпускают свою продукцию.

От завершения сделки компанию *Creative* отделяет необходимая для оплаты сумма в 77 млн. долларов.

Компания *Ensoniq* является разработчиком электронных музыкальных инструментов, чипов волнового синтеза и звуковых плат. Основным рынком компании всегда являлся потребительский и полупрофессиональный (не самый элитный). Компания всегда стремилась создать максимально качественную продукцию по максимально позволительной цене. *Ensoniq* была первой, сделавшей цифровой синтезатор, который продавался менее чем за $5.000. Именно это изобретение привело к неожиданному успеху музыки стиля рэп.

Совсем недавно *Ensoniq* опять стала новатором, одной из первых выпустив 32-битную звуковую плату для шины PCI, которая оптом продается менее чем за $40 и является притом совместимой с другими платами семейства *Ensoniq*. Она стала довольно популярным решением среди крупных компаний – сборщиков персональных компьютеров: подобными платами комплектуются компьютеры *Hewlett Packard*, *Packard-Bell* и *Gateway 2000*.

К чему же может привести это слияние? Многих особенно интересует, будут ли мощности *Ensoniq* использованы новым владельцем для работы над линейкой плат **Sound Blaster**, или все же компания продолжит работать со своими технологиями?

Похоже, что в *Ensoniq* все чувствуют себя довольно оптимистично.

Напомним, что незадолго до этого *Creative* купила разработчика акустических систем *Cambridge SoundWorks*. Ну а несколько лет назад *Creative* купила *E-mu Systems*, одного из виднейших разработчиков звуковых чипов. До сих пор чипы **EMU8000** составляют основу всех плат серии **AWE32** и **AWE64** в линейке **Sound Blaster**, и это несмотря на то, что первые модификации чипа появились в 1994 году. Недавно было анонсировано новое поколение чипов **E-mu**. Но их разработка еще не завершена (они появятся не ранее первой половины 1998 года). Так что теперь покупка *Ensoniq* может оказаться как раз вовремя, чтобы заметно приблизить дату появления нового чипа.

По мнению большинства аналитиков, со дня покупки *Ensoniq Corporation* компания *Creative* контролирует две крупнейших области на рынке звука. Во-первых, это звуковые платы для начинающих музыкантов (достаточно качественные, притом дешевые). Ну, а во-вторых, *Creative* имеет все шансы выбиться в лидеры на рынке трехмерного звука, что оставит за компанией лидерство на пользовательском рынке еще на несколько ближайших лет.

***

Забавное сообщение из Чикаго. На проходившей в этом городе выставке в музее архитектуры и дизайна (*Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design*) новый четырехкнопочный джойстик компании *CH Products* был выбран как устройство с наилучшим дизайном. Джойстик станет частью постоянной коллекции дизайнерских достижений 1997 года.

Джойстик был разработан для *CH Products* компанией с оригинальным названием *designDesign*, расположенной в Сан-Диего.

***

Один из лидеров создания игровых манипуляторов компания *CH Products* сообщила о изменении практики сообщения цен на существующую продукцию, а также о некоторых новинках.

Наиболее интересная из них – **Joystick Switch Box**. Она позволяет с легкостью и без лишних проблем иметь сразу несколько джойстиков для разных типов игр. Ведь многие могли столкнуться с проблемой, когда, например джойпад совершенно не употребим для реалистичных авиаимитаторов, ну а профессиональное рулевое управление вряд ли кто-то будет использовать для игры типа **Mortal Kombat**. Стоить это полезное устройство будет $25. Более подробную информацию можно узнать на сайте компании (http://www.Chproducts.com).

***

Интересное сообщение поступило от компаний *Microsoft* и *Silicon Graphics, Inc.* Эти два гиганта намереваются объединить свои усилия для разработки нового набора 3D-драйверов для операционных систем **Windows 95, NT 4.0** и еще не завершенных **Windows 98** и **NT 5.0**. Новый **DDK** (device driver kit) предоставит разработчикам графических процессоров и графических плат более простое средство для написания 3D-драйверов, поддерживающих технологию **OpenGL**.

***

Компания *AMD* обещает в начале 1998 г. все-таки выпустить новый чипсет для материнских плат с Socket 7, который будет поддерживать основную тактовую частоту в 100 МГц. Эта новая разработка будет оптимизирована под недавно анонсированные процессоры *AMD*, **K6+** и **K6-3D**.

Информационное агентство «Galaxy Press»

Коды, Пароли, Секреты

Achtung Spitfire!

Запустите игру с параметром «-cool», и у вас будет неограниченная жизнь.

Age Of Empires

BIG BERTHA – увеличение силы и брони для heavy catapults;
BIGDADDY – вы получаете ракетницу;
COINAGE – 1.000 единиц золота;
DIEDIEDIE – умрите все!
FLYING DUTCHMAN – сокрушительный ход в Flying Dutchman;
GAIA – управление животными (вы теряете управление вашими войсками);
HARI KARI – самоубийство;
HOME RUN – выиграть сценарий;
HOYOHOYO – ускоряется priest и увеличивается сила до 600;
ICBM – ballistias получают радиус выстрела 100;
JACK BE NIMBLE – катапульты стреляют в кувыркающихся крестьян;
KILLX – где «X» – позиция игрока (1,2,3,4,5,6,7,8);
MEDUSA – крестьяне становятся медузами. Когда крестьянин убит, он становится black rider; если опять будет убит, то он становится heavy catapult;
NO FOG – отключение режима «туман войны»;
PEPPERONI PIZZA – 1.000 единиц пищи;
PHOTON MAN – вы получаете бойца с лазерным ружьем;
QUARRY – 1.000 единиц камня;
RESIGN – вы начинаете заново;
REVEAL MAP – открыть всю карту;
STEROIDS – мгновенное строительство;
WOODSTOCK – 1.000 единиц древесины.

Beasts & Bumpkins

Сначала наберите: kneelbeforeme. Далее можете вводить:

`G` – неограниченное золото;
`Ctrl + F6` – показать всю карту;
`0103` – вы получаете больше pesants в form of children.

Chex Quest 2

Коды вводятся во время игры:

DEANHYERS – увеличение силы;
KIMHYERS – показать позицию на карте;
ALLEN – радиационный костюм;
JOEL KOENIGS – вы получаете bootsponk.

Dark Earth

Нажмите `P`, чтобы поставить игру на паузу, наберите FORTYTWO (обязательно большими буквами) и нажмите `Enter`. Появится текст «Easy Mode On». Теперь вы можете использовать следующие клавиши:

`Ctrl + D` – восстановление жизненной энергии Аркана;
`D` – уменьшить жизнь оппонента на 1.

Exhumed

lobocop – всё оружие;
lobodeity – неуязвимость;
loboswag – всего по 99;
lobopick – все ключи.

G-Police

Вводите пароли в главном меню:

WOOWOO – уничтожение сирен;
SUPACAM – Enemy FallCam;
BENIHILL – машины Бэнни Хилла;
PANTALON – все секретные миссии (в меню «Training»);
DOOBIES – бесконечная броня *;
MRTICKY – бесконечное оружие *;
STATTOE – информация по игре.

* Вы не можете перейти на следующий уровень, если вы пользуетесь этими кодами.

Коды для перехода на уровень:

1 – MADGAV
2 – DOLMAN
3 – SONAGAV
4 – ACEDUF
5 – JOJOGUN
6 – WENSKI
7 – SAEGGY
8 – MAZMAN
9 – DAZMAN
10 – DELUCS
11 – ANDOOOO
12 – KIMBCHS
13 – ANDYMAC
14 – YERMAN
15 – OLLIEB
16 – THEYOLK
17 – TONYMASH
18 – ANDYCROW
19 – BIONIC
20 – TSLATER
21 – IAINTHOD
22 – JONRITZ
23 – CLAIREC
24 – STEVEBOT
25 – ANGUSF
26 – EUANLEC
27 – EDFIRE
28 – STUBOMB
29 – THONBOY
30 – JIMMAC
31 – PUGGER
32 – ROSSCO
33 – CAKEBOY
34 – NIKNAK
35 – SAGLORD

I-War

Зайдите в директорию IWAR\PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE. Откройте файл «PREC» с помощью программы типа Excel, измените все числа в колонке «PREC» на 0 и сохранитесь. Теперь вы имеете доступ ко всем уровням.

Jet Moto

CONTORTIONIST – суперловкость;
JETPACKSPECIAL – ракетный гонщик;
2XSTUNTS – двойные вспомогательные точки;
ZIPPYNODRAG – нулевое сопротивление;
SCREECHNOW – воздушные тормоза;
YAHOOLOOKIE – отключить камеру;
ZOWIEZOOM – неограниченные «турбо»;
SWOOSHSKATE – гонки на льду;
BRAINIACPLUS – перевернутая камера.

Madspace

Нажмите ~ для включения консоли и набирайте коды:
WEAPON – всё оружие;
CLIP – ходить сквозь стены;
GOD – неуязвимость;
KILL – убить всех монстров;
SCAN – двигающийся сканер;
RESTORE – полное оружие и энергия.

Mass Destruction

Коды вводятся с титульного экрана.
GOLEVXX – выбор этапа (XX – номер этапа от 01 до 24);
AMMO – доступность оружия.

Men in Black

Во время игры нажмите **Esc**, чтобы войти в главное меню; наберите DOUGMATIC несколько раз, пока вас не выкинет обратно в игру.

Теперь коды активизированы. Нажмите **Esc** снова.
KILLEM – убить Villians;
GIVEME – всё оружие;
LOADME – неограниченное количество патронов;
HEALME – полное здоровье;
PROTECTME – неуязвимость;
MOVEME – появляются сохранённые игры на всех уровнях;
AGENTJ – стать агентом J;
AGENTK – стать агентом K;
AGENTL – стать агентом L;
AGENTX – стать агентом X;
ARCTIC – перейти на уровень Arctic;
HQ – перейти на HQ.

Myth

Чтобы выбрать какой либо уровень нажмите и держите клавишу **Пробел** и набирайте «new game». Нажмите **Ctrl** и «+» для моментального выигрыша.

NBA Live '98

Секретные команды: на основном экране нажмите Rosters, далее Create Custom Team. Введите одно из следующих имён, чтобы получить доступ к секретным командам:

EA Europals
Hitmen Coders
Hitmen AllSorts
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
QA Campers
QA Testtubes
Hitmen Pixels
QA DBuggers
TNT Blasters

Nuclear Strike

Пароли этапов:
1 – JUNGLEWAR
2 – BUCCANEER, (HAMMERHEAD)
3 – DETONATE
4 – AFTERSHOCK, (BLITZKRIEG)
5 – CHESSPIECE, (NOMANSLAND)
6 – BASTILLE
секретный – LIGHTNING

Другие пароли:
UNLEADED – неограниченное топливо;
GUNSRUS – неограниченные патроны;
CHAINMAIL – неограниченная броня;
EAGLEEYE – вы не можете стрелять, как и ваш противник;
OLDSCHOOL – вид сверху вниз;
SHARK BAIT – стрелять ракетой в землю;
MAD BOMBER – неограниченные патроны;
CHEESYPOOF – неограниченное топливо, патроны и броня.

Postal (полная версия)

healthful – стопроцентное восстановление здоровья;
thickskin – стопроцентное восстановление защиты;
carrymore – двойное увеличение емкости «inventory»;
gimmedat – получение всего оружия и патроны к нему;
hesstillgood – воскрешение убитого игрока;
dawholeenchilada – получение патронов для выбранного оружия;
shellfest – получение «Chain Shotgun» и патронов к нему;
shotgun – получение «Regular Shotgun» и патронов к нему;
thebestgun – получение «Chain Shotgun» и патронов к нему;
lobitfar – получение десяти гранат и бутылок с зажигательной смесью;
titaniii – получение гранатомета и боезапаса к нему;
sternomat – получение «Grenade Gun» и боезапаса к нему;
firehurler – получение огнемета и баллонов к нему.

Quake 2

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)
give all – все предметы *;
give health – здоровье + 100;
give weapons – всё оружие (без боезапасов);
give ammo – все патроны;
give armor – броня + 200;
give body armor – броня +1;

god	– неуязвимость;
notarget	– невидимость для врагов;
noclip	– ходить сквозь стены;
give jacket armor	– бронежилет;

Оружие (без патронов)

give blaster	– бластер;
give shotgun	– Shotgun;
give super shotgun	– Super Shotgun;
give machinegun	– Machinegun;
give chaingun	– Chaingun;
give grenade launcher	– Grenade Launcher;
give rocket launcher	– Rocket Launcher;
give railgun	– Railgun;
give bfg10k	– BigFu'kingGun10k;

Патроны

give shells	– Shells + 10;
give bullets	– Bullets + 50;
give cells	– Cells + 50;
give grenades	– Grenades + 5;
give rockets	– Rockets + 5;
give slugs	– Slugs + 10;

Другие предметы

give quad damage	– Quad Damage;
give invulnerability	– Invulnerability;
give silencer	– Silencer;
give rebreather	– Rebreather;
give environment suit	– Environment Suit;
give ancient head	– Ancient Head;
give adrenaline	– Adrenaline;
give bandolier	– Bandolier;
give ammo pack	– Ammo Pack;
give data cd	– Data CD;
give power cube	– Power Cube;
give pyramid key	– Pyramid Key;
give data spinner	– Data Spinner.

Экстра – коды*

give airstrike marker	– AirStrike Marker;
give blue key	– Blue Key;
give red key	– Red Key;
give security pass	– Security Pass;
give commander's head	– Commander's Head;
give power shield	– Power Shield;
give armor shard	– Armor Shard;
give combat armor	– Combat Armor.

*Последние 8 предметов невозможно получить с помощью кода «give all».

Screamer Rally

Введите эти коды в главном меню:

TRAMO	– все трассы;
CARBO	– все машины;
LEALL	– доступ во все лиги.

Scud: IE

Пароли этапов

2	– OLD MAN;
3	– SHORT BUT TALL;
4	– DIET MNIP;
5	– TITHES;
6	– POPCORN;
7	– NOT POODLE;
8	– PACKET OF CRISPS;
9	– MEDICINE;
10	– SNOWBOARDING;
11	– 216BIT;
12	– RENDERING;
13	– BEAR GAME;
14	– HORSE;
15	– KIDDYWINKS;
16	– JALLABALLABON;
17	– HOT BEVERAGE;
18	– MUNTRESS;
19	– PANTERA ROSA;
20	– RENNAISSANCE WEDDING;
21	– HECTIC MAN.

Shockwave Assault

Назовите своего пилота «WarOfTheWorlds» (следите за регистром букв) – и вы сможете использовать клавиши ← и → для выбора миссии.

Во время миссии нажмите на паузу и введите «TakeMeToYourLeader» для получения множества шитов, лазеров, горючего и снарядов.

Shrak

Death Glow	– карта dglow;
Toxic Waste	– карта under;
Remnants	– карта rubble;
Wreck Age	– карта age;
Catharsis	– карта cath;
Den ofXX Denial	– карта dog;
The Shipyard	– карта city;
Nite Fall	– карта nitefall;
Ending	– карта end1;
Transport Hub	– карта hub;
Under Dwellings	– карта caverns.

Subculture

Hex редактором откройте файл *.sav

Чтобы получить $30,000 найдите offset 52, hex 34 и измените значение на 75 30.

Team 47 Goman

Держите нажатой клавишу (~) или **F6** и вводите коды:

~POWER	– отключить монстров;
~OWQUITIT	– остановить споры из контрольного робота;
~YOUPYRO	– можно играть, как монстры на данном уровне;
~YOUTWIT	– играть как робот (после использования ~YOUPYRO);
~WIPEOUT	– убить монстра;
~TRIPWIRE	– убить робота;
~POWERUP	– дать монстру полную энергию;
~POWERTIE	– дать роботу полную энергию;
~TYPEWRITER	– выводить количество кадров в секунду.

TOCA: Touring Car Championship

CMGARAGE	– экстра – двигатели, найденные в двух пустых гаражах после Laguna;
TANK	– вы можете уничтожить противника с огненной силой;
CMCOPTER	– вид с вертолёта (только для одного игрока);
CMSTARS	– красивое небо;
CMNOHITS	– можно проезжать сквозь машины;

CMMICRO — вид сверху (как в **Micro Machines**);
CMCHUN — Го-карт вид;
CMDISCO — туман диско;
CMFOLLOW — вид из телевизионных камер (только в режиме одного игрока);
CMLOGRAV — низкая гравитация;
CMTOON — мультяшный горизонт.

Torin's Passage

Нажмите `Ctrl+P` во время игры для включения «Psychadelic mode». Повторное нажатие `Ctrl+P` отключает этот режим.

Total Annihilation

ATM — получение дополнительных 1.000 ед. железа и энергии;
NOWISEE — полная карта;
RADAR — стопроцентный охват территории радарами;
DOUBLESHOT — удваивание повреждений, наносимых противнику;
DITHER — помехи.

Virtua Cop 2

Войдите в директорию Virtua Cop 2, откройте файл VCOP2.INI на редактирование, найдите текст под названием [GameSetting].

Установите значение переменной Extra равным 2. У вас должно получиться так:

"
[GameSetting]
Extra=2
"

Сохраните и закройте файл, запустите игру. После запуска зайдите в Mode Settings (`F6`) — и вы увидите две новые опции: «Special» и «Cheat».

Меню «Special»:

Single Click Reload — перезарядка одиночным нажатием мыши;
Random Mode — оппоненты уходят в случайном порядке;
Mirror Mode — игровой экран становится зеркальным отображением (по сравнению с оригинальным);
Big Head Mode — появление личностей с большими головами;

Меню «Cheat»:

Auto Reload — автоматическая перезарядка оружия, когда заканчиваются патроны;
Weapon Select — позволяет выбрать любое специальное оружие;
Weapon Select (Special) — специальная версия опции Weapon Select.

War Wind 2

Чтобы ввести код, нажмите `Enter` в сообщении, потом нажмите `Enter` ещё раз.

!the sun also rises — открыть карту;
!golden boy — 5.000 resources, 1.000 butanium;
!the great pumpkin — выиграть кампанию;
!i am the bishop of battle — выиграть миссию;
!on a mission from gawd — быстрое строительство и сбор ресурсов.

Worms 2

Пароли этапов:

2 — TIMETHEREWERE
3 — SOMESMALLWORMS
4 — WHOGOTVERYVERY
5 — ANNOYEDAND
6 — DECIDEDTO
7 — GOTOARMSIN
8 — ORDERTOWIPE
9 — OUTTHERE
10 — VICIOUS ENEMY
11 — COUNTERPARTS
12 — THEYDEVELOPED
13 — SOMEREALLY
14 — COOLWEAPONSSUCH
15 — ASBANANABOMBS
16 — ANDMAGICBULLETS
17 — THEYTRAINED
18 — ALLNIGHTAND
19 — EVERYDAYSOTHEY
20 — WOULDBECOME
21 — PROFICIENT
22 — INTHEIRWORMLY
23 — WAYSSOMETIME
24 — THEYWOULDSHOOT
25 — GRANNIESJUST
26 — FORFUNANDLAUGH
27 — ABOUTITINTHE
28 — EVENINGTIME
29 — WEAPOLOGISEON
30 — BEHALFOFALLTHE
31 — TERRITORIESTHAT
32 — WEWENTTOTHE
33 — TROUBLEOFTRANSLATING
34 — WORMS2INTOBUTWE
35 — DIDNTHAVETIMETO
36 — TRANSLATETHESE
37 — PASSWORDSNOTTHAT
38 — THEYNEEDTOBEDONE
39 — WESUPPOSETHAT
40 — YOUAREREALLY
41 — EXPECTINGTO
42 — SEEAWONDERFUL
43 — CHEATMODEWHEN
44 — FINISHTHEMISSIONS
45 — ANDYOUARERIGHT

X-Men: The Ravages of Apocalypse

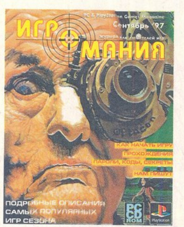
Для ввода кода во время игры нажмите ~.

«LOGAN» — неуязвимость;
«AMMO» — полный боекомплект патронов.

НАШ ХИТ-ПАРАД

1	Total Annihilation	26	Warhammer: Final Liberation
2	Age Of Empires	27	Dark Reign: The Future of War
3	Dark Forces 2: Jedi Knight	28	NBA Live 98
4	Dungeon Keeper	29	Betrayal in Antara
5	Fallout	30	Broken Sword 2: The Smoking Mirror
6	Tomb Raider 2	31	Duke Nukem 3D/add-ons
7	The Curse of Monkey Island	32	Netstorm: Islands at War
8	Carmageddon	33	Birthright: The Gorgon's Alliance
9	X-Com 3: Apocalypse	34	Test Drive 4
10	Quake 2	35	Seven Kingdoms
11	Myth: The Fallen Lords	36	Moto Racer
12	Blade Runner	37	Interstate '76
13	Incubation: Time Is Running Out	38	MDK
14	Fifa: Road To World Cup 98	39	Dark Earth
15	Abe's Oddysee	40	Close Combat: A Bridge Too Far
16	Constructor	41	Lords Of Magic
17	Pax Imperia: Eminent Domain	42	Heavy Gear
18	Imperialism	43	Descent to Undermountain
19	Panzer General 2	44	Wing Commander: Prophecy
20	Lands of Lore: Guardians of Destiny	45	Worms 2
21	Hexen 2	46	Twisted Metal 2
22	Warlords 3: Reign of Heroes	47	Nightmare Creatures
23	NHL '98	48	Shadow Warrior
24	Little Big Adventure 2	49	Dark Colony
25	Theme Hospital	50	Longbow 2

Подробные описания игр, коды, секреты, советы



№1 '97 (черно-белый, 160 стр., PC и PlayStation)

PC

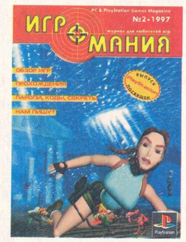
Carmageddon
Enemy Nations
Interstate '76
KKnD
MDK
Moto Racer
Outlaws
Redneck Rampage
Theme Hospital
X-Wing vs. TIE Fighter

PC и PlayStation

Need for Speed 2
The City of Lost Children

PlayStation

Overblood
Wild Arms



№2 '97 (96 стр., PlayStation)

Ace Combat 2
Battle Arena Toshinden 3
Command & Conquer
Excalibur 2555 AD
Final Doom
Herc's Adventures
Hercules
Kileak the Blood
The Lost World
Nanotek Warrior
Norse by Norsewest
Pandemonium
Porsche Challenge
Sim City 2000
Theme Park
Tiger Shark
V-Rally
War Gods
Warcraft 2
X-COM

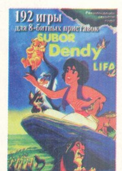


№3 '97 (96 стр., PC)

Dark Colony
Dark Forces 2: Jedi Knight
Dungeon Keeper
GT Racing '97
Little Big Adventure 2
Magic: the Gathering
Panzer General 2
War Inc.



«600 игр для SEGA», 480 стр.



«192 игры для 8-битных приставок», 160 стр.

Редакционная подписка на журнал «Игромания» и книги, посвященные игровым приставкам

Бланк заказа

Фамилия:________________ Имя:________________

Точный адрес: Индекс________________ Область (край, район)________________

Город________________ улица________________

дом_______ корпус_______ квартира_______

Я хочу заказать следующие журналы и книги:

Журналы «Игромания» (в 1997 году – PC и PlayStation, в 1998 году – PC)

за 1997 год: №1(PC & SPS) ❑ №2 (SPS) ❑ №3(PC) ❑

за 1998 год: №1(4) ❑ №2(5) ❑ №3(6) ❑ №4(7) ❑ №5(8) ❑ №6(9) ❑

Книги: «600 игр для SEGA» ❑ «192 игры для 8-битных приставок» ❑

Порядок оформления заказа смотрите на обороте бланка заказа





Логрус Logrus

НОВЫЙ ДИСК
CD-ROM ИЗДАТЕЛЬСТВО

представляют
НОВУЮ ИГРУ

ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА

Вас ждут увлекательные приключения и путешествия в обществе непревзойденного агента Розовая Пантера

Розовая Пантера™
Право на Риск™

захватывающий квест на русском языке

великолепная рисованная графика

мно-ого юмора

The Pink Panther

Международная детская конференция под угрозой! Знаменитому сыщику Розовой Пантере поручается миссия охраны, но он нуждается в Вашей помощи!

герой мультфильма всемирно известный

изобретательный
остроумный
находчивый
бесстрашный
озорной

БОЛЕЕ 50 ЧАСОВ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ



...в Москве, в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск":

"Вист-софт": Старопетровский проезд, 11, корп. 2, (095) 159-40-01
Авиамоторная ул., 53, (095) 273-93-16
Олимпийский пр-т., 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22
"Диал Электроникс": ул. Строителей, 11, корп.1, (095)133-62-65
ул. Садовая Каретная, 20, (095)755-68-86
Хохловский пер., 10, стр.1, (095)917-90-16
Универмаг "Московский": Комсомольская пл., 6, (095)204-59-09
"Аэртон": ул. Пятницкая, 59, (095)231-60-23
"Мой компьютер": Овчинниковская наб., 22/24, (095)231-32-23
"Нагатино": ул.Нагатинская, 35, (095)112-96-32
Дом книги "Медведково": Алымов пер., 17, корп.1, (095)476-24-55
Моск. Предст-во "Сирин Лимитед": Ленинский пр-т, 78, (095)134-30-05
"Рониис": ул. Мясницкая, 20/3, стр.3, (095)928-04-31
"Мегаком": ул. Вешняковская, 18, (095)373-60-91
"Стилан": Комсомольский пр-т, 40, (095)242-19-58
"Ланк": пр-т Мира, 176, (095)286-02-70
"Смарт": Ленинский пр-т., 61, (095)939-00-55
"Парус": б-р. Яна Райниса, 2, корп.1, (095)494-44-88

Приглашаются региональные дилеры!

...в магазинах наших партнёров в регионах:

Санкт-Петербург: "Лайт-Про" (812)311-83-12
"Гостиный двор", Перинная линия, первый этаж, (812)311-83-12
"ДЛТ", первый этаж, (812)311-83-12
Иркутск: "Мультимедиа Салон" (3952)34-99-35
"Мультимедиа Салон": ул.Чехова, 19, 1 этаж, (3952)34-99-35
Торговый центр "Иркутский", павильон №71, (3952)34-99-35
Екатеринбург: "Образ" (3432)41-36-18
Торговый центр "CDV": ул. Мира, 32, (3432)74-27-82
"Навигатор": ул. 8 марта, 28/2, (3432)22-97-03
Красноярск: "СКТ Компак" (3912)27-24-89
"Огонёк": ул. Северная, 9А, (3912)21-25-67

В нашем прайс-листе свыше 250 российских лицензионных дисков!

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый диск" по тел.: 932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su

Windows CD-ROM